3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

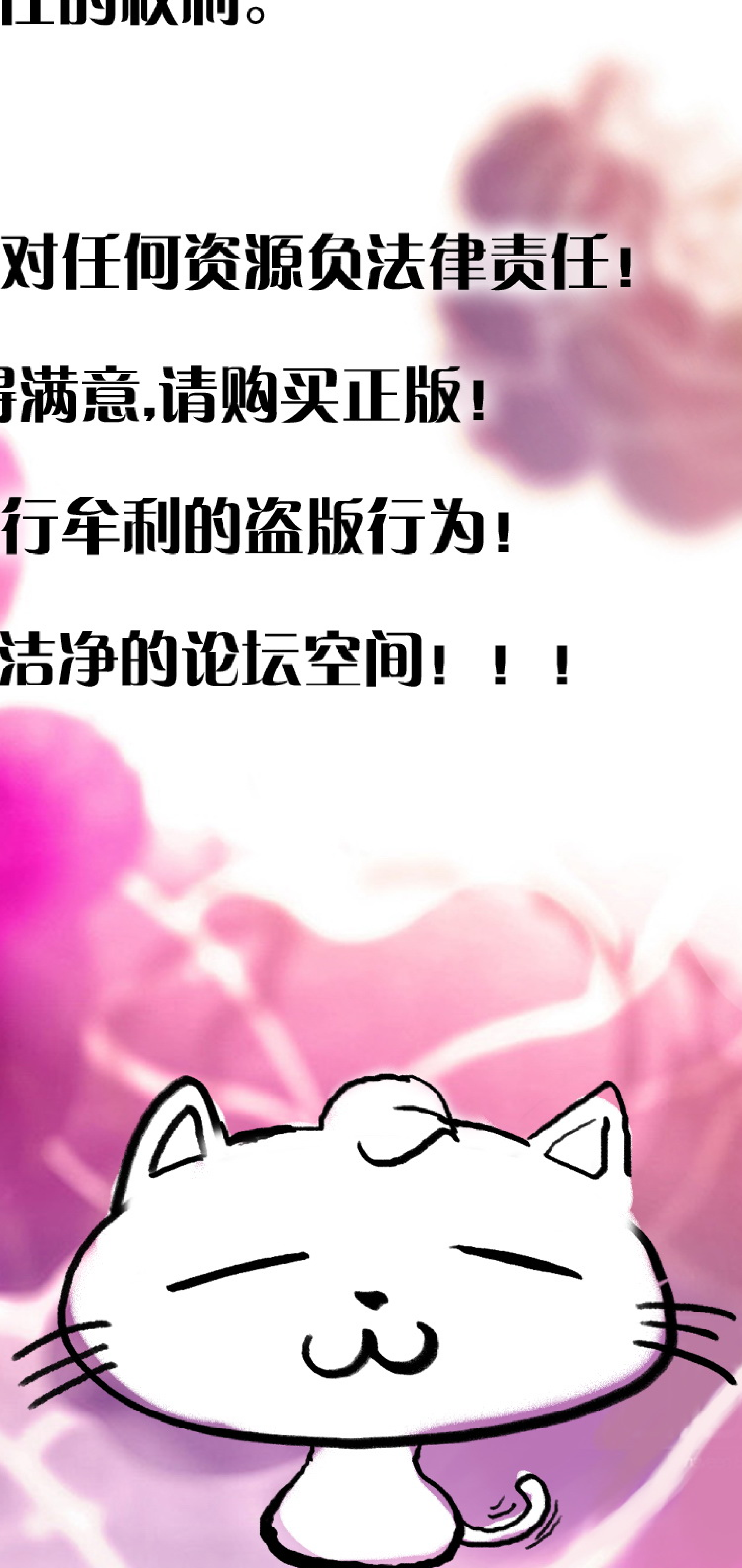
严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



电子游戏软件

GAME SOFTWARE

「'98增刊」10万元大奖终有所归



（次世代天空）
SD高达G世纪(PS)
神估擂台(PS)
封神演义(PS)
兰古瑞莎V(SS)
大航海时代　外传(SS)
索尼克冒险(DC)
（格斗天书）
《97格斗之王》实战篇
《铁拳3》连续技分析与补遗
（天堂任鸟飞）
大贝兽物语(GB)
（街机仔）
合金弹头2
《梦游美国》驾驶技术提高班3
（彩版）
《格斗之王风云录》之椎拳崇
超级漫画英雄对街霸(SS)
乔乔之奇妙冒险(ARC)
超钢战记·巨神(ARC)
玩具总动员之贺年状搜查令相约98
《侍魂64》2代(ARC)

1998

GAME风景线

11

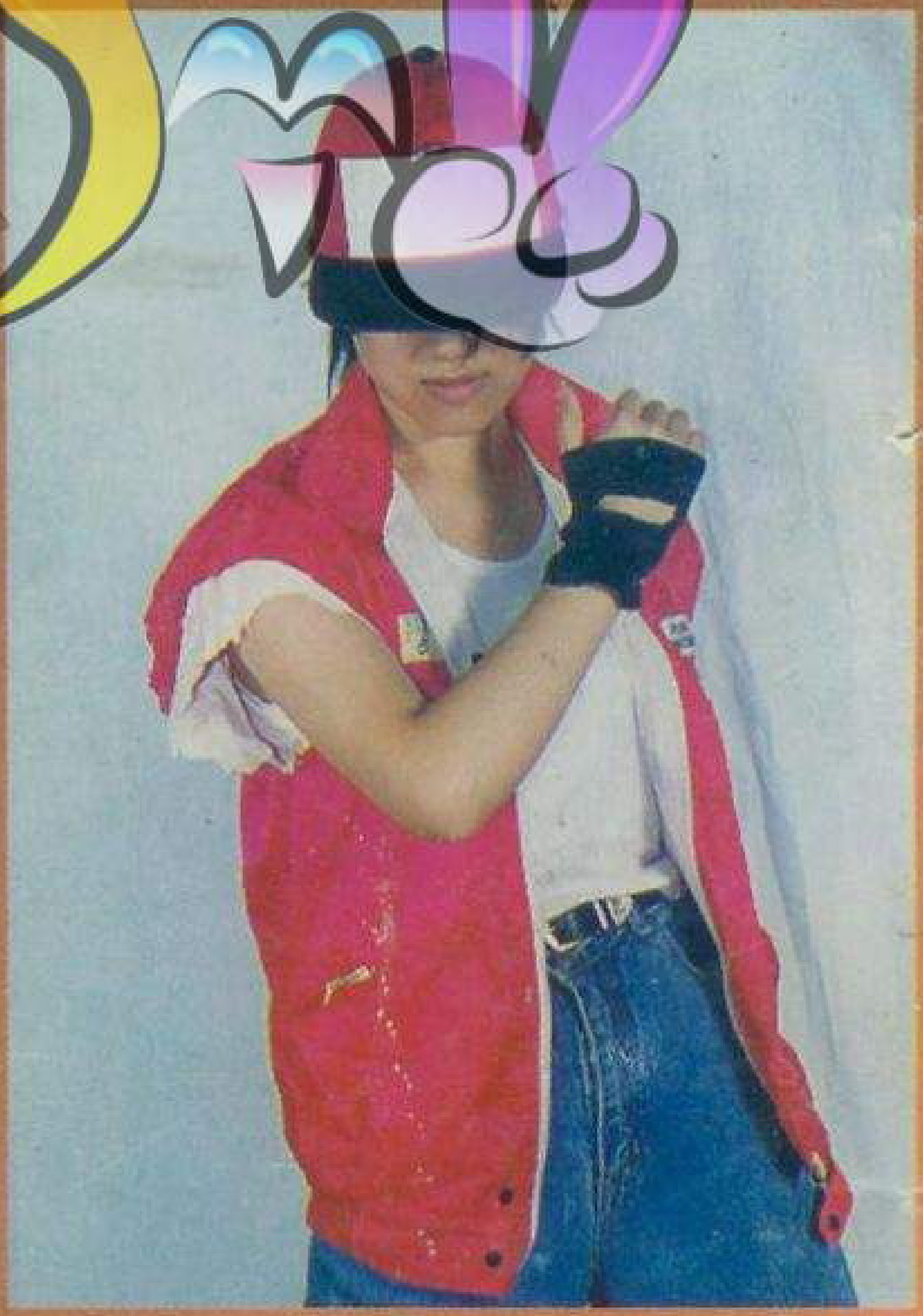
乱舞势力 特别版之 缱绻作品8号



偶尔走过看信老师的桌子，蓦然看见一张扮演草雉京的PHOTO，急忙让他加紧“调查”，从废信堆中又“淘”出了另外的PHOTO。今后请广大朋友寄之照片外信封上写明“乱舞势力”收，否则很可能你的精心装扮会如石牛沉海、不见踪影的……

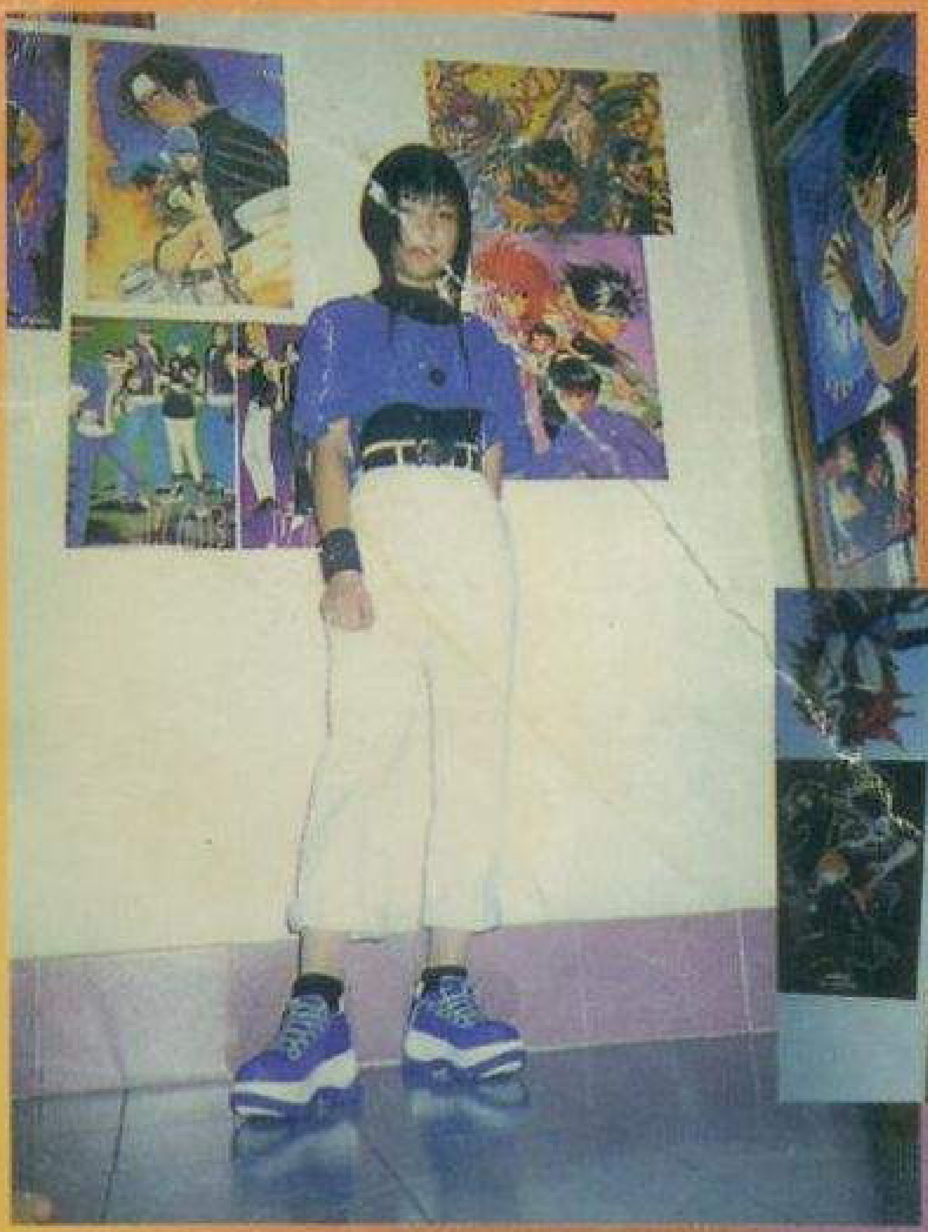
本期登场的全部是国内的朋友，虽然大部份看上去还很稚嫩，但这困难的第一步毕竟走出，剩下的就是要靠你们的不懈的努力和自信了！一日，好友R.E.D说S·P你也扮扮其他人物吧，否则整天总一个形像多闷啊，S·P遂问道“我能扮谁？”“首斩破沙罗……”啊，知道了吧，我S·P的身材可是“丧尸”形的，唔唔，我要增肥!!!

——SHADOW PHOENIX



↑与原版草雉的距离还差很远哦！否则眼珠也不会被“急”红啦！（扮演人情况不明）

↑被称为“大姐（大嫂？大傻？）”特瑞的本幅照片（括号中字为原稿，不是S·P加的），让人一眼就能认出是Terry，帽子差一些……（扮：特瑞—湖北襄樊　王琳琳）





←↓扮得颇似模似样，背后的诸多漫画却有些不太适合，但你一人就将“新面孔队”中的两位成员扮了，确实值得称赞。在香港的《游戏志》84期中你也有登场哦，以后别一“稿”多投啦！（扮：克里斯、夏尔米—广东惠东　B.C.S丹）





←↓哇，策划，服装道具、摄影、模特，“整”的和“真事儿”一样，不过劳拉在“男厕”前干什么，是为了围追某坏蛋吗？枪的感觉不错…（扮：劳拉《盗墓者》—北京　陈靖）



←楼道之中两位的模样总有些做作，资势还不错，「草雉」和「八神」高考要努力哦！（扮：草雉京—重庆江津　邹延）（扮：八神庵—重庆江津　李俊）



←还是在北京首届漫画大会上拍的，衣服因是现成的当然很象了，现在看上去才发现没戴发带……（扮：草雉京—郑州　崔鹏）

98·11期(总第52期)目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

《'98增刊》中奖名单公布……15

论尽江湖

游戏新闻眼……3
中国电玩榜……12

次世代天空

SD高达·G世纪(PS)……19
合金装备·固体(PS)……17
封神演义(PS)……25
神佑擂台(PS)……27
无尽的兵器(PS)……29
法国世界杯98(PS)……30
大航海时代外传(SS)……49
兰古瑞莎V(SS)……52
超级漫画英雄对街霸(SS)……55
D之食卓2(DC)……56
摩纳哥赛车(DC)……57
索尼克冒险(DC)……58

天堂任鸟飞

大贝兽物语(GB)……61

科普园地

饭野贤治的D2制作理念……41
DC性能问题讨论……42

格斗天书

《'97格斗之王》实战篇……45
《铁拳3》连续技分析与补遗……46

目录

街机仔

《合金弹头 2》最高分疯狂攻略 ……………………37
《梦游美国》驾驶技术提高班 3 ……………………39

秘技天地

秘技偏方 ……………………68

游戏点评

GAME BAR ……………………76

闯关族的家

闯关族的家 ……………………71
龙哥热线 ……………………73
大墙画廊 ……………………74

彩版目录

封面:	浪客剑心
封二:	乱舞势力特别版之缱绻作品 8 号
插 1:	格斗之王之椎拳崇
插 2、3:	《超级漫画英雄对街霸》(SS)
插 4、5:	玩具总动员之贺年状搜查令相约 98
插 6、7:	大墙画廊 彩版 VOL.22—萍水相逢
插 8、9:	插页:三浦建太郎作品《狂暴》之第 50 话—扉
插 10、11:	《侍魂 64 2 之阿修罗斩魔传》(ARC)
插 12、13:	《乔乔之奇妙的冒险》(ARC)
插 14、15:	《超钢战纪·巨神》(ARC)
插 16:	赵佳画稿之《不知火舞 & 樱川》

出版简报：

《都市流行酷》(秋季版)十月下旬出版。《都市流行 COOL》全新『试读』办法，不满意包退包换，没有十二万分的自信，决不敢『试读』。《格斗天书 3D 版》、《土星游戏特辑》六折优惠，十一月十五日截止。这种好事，不知能否还有下一次？！

邮购办法

①邮购以上各书及杂志免收邮费。
②到当地邮局汇款至“北京 6129 信箱”收款人:发行部 邮编:100061
③请在附言栏写明所邮书名及册数,字迹工整。
④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。

邮购信息 (详见第 80 页)

★《'96 下半年合订本》 ·每本 29 元
★《GAME BOY 特辑》(数量有限) ·每本 15 元
★《'98 上半年合订本》(赠招贴) ·每本 29 元
★《都市流行·COOL》(秋季版)·每本 20.80 元
(以上价格含挂号费 1 元)

★98 年杂志每本 6.40 元(邮费免取)。
注意:98 年第 1、2、3、4 期杂志已售完,邮购自第 5 期后。

★《都市流行·COOL》(试读) ·每本 25.99 元

特价
格斗天书 3D 版 ~~原价 24.00 元~~ 现价 15 元
土星游戏特辑 ~~原价 25.00 元~~ 现价 15 元

以上所有图书均有赠品,详细情况请参阅本刊第 80 页

1999 年杂志每期 8.40 元,全年共 100.80 元。现已接受邮购,无赠品(邮资免取)



特报 SCOOP

“98 增刊”大奖揭晓

当杂志主编在公证人员的现场监督下将特等奖选票抽出时，在场的人员一片掌声和欢笑声。

10月7日下午三时，《电子游戏软件》杂志《’98 增刊》有奖竞赛开奖仪式正式开始，此次竞赛共收到有效选票 47149 封，大大超出主办者的预想。选票来自全国几乎所有省、市、自治区（西藏除外），还有不少海外的华人读者也热心参与，表示对祖国电子游戏事业的支持。从判卷情况看，大约 40% 的答卷回答正确。按抽奖规则，共抽出纪念奖 1000 名，四等奖 300 名，三等奖 30 名，二等奖 20 名，一等奖 10 名。特等奖一名：为内蒙古一学生，获得奖品为 N64、SS、PS 各一台，在此我们特向他及所有获奖者表示祝贺，对所有参与竞赛的读者表示感谢。

抽奖共持续了三个小时，由北京市崇文区公证处现场监督提供公证，全部中奖人员名单见后。



▲47149 封答卷被分装在 7 个邮袋及一个大纸箱内，每个邮袋 6000 封。

公 证 书

(98)崇证字第 1073 号

根据电子游戏软件杂志社的申请，北京市崇文区公证处受理了由电子软件杂志社举办的“98 增刊”有奖竞赛试题的活动，我处对此次活动抽奖进行了现场监督，现宣布：“98 增刊”有奖竞赛试题抽奖活动的程序及结果，真实，有效。

北京市崇文区公证处

公证员 赵群

一九九八年十月七日



▲特等奖抽出的瞬间，没得奖的人也眉开眼笑……

杂谈 TALKING

“梦工场”支持软件商目前已超过 300 家

本刊日本东京专讯（记者：KEN） 世嘉正式宣布了加盟“梦工场”的软件商名单，包括 CAPCOM、NAMCO、KONAMI、ACCLAIM、MIDWAY、INTERPLAY、CORE 等日、美、欧的著名软件商社榜上有名。全世界目前已有超过 300 家软件公司宣布加入 DC。

“这些公司的加盟对‘梦工场’开拓北美业务来说具有里程碑般的意义。”美国世嘉总裁 STOLAR 称：“所有重要的第三方软件公司都将加盟‘梦工场’，我们对此很有信心。”

目前已经加入 DC 的 300 多家软件公司中，北美公司有 30—50 家，欧洲公司有 50 家，剩下的 200 多家公司则全部来自日本。其未来软件势力可见一斑。

外设 ACCESSORY

世嘉正式宣布“梦工场”配件发售价格及日期

本刊日本东京专讯（记者：KEN） 世嘉今天正式宣布了与“梦工场”配套外设的售价和发售日期。这其中包括：

“梦工场”专用键盘 4500 日圆
S 端子线 价格待定
VMS 记录卡系统 2500 日圆
方向盘 5800 日圆
模拟街机摇杆 5800 日圆
（以上与主机同时发售）

专用 VGA 显示器 价格待定
振动手柄 价格待定
头戴式受话器 价格待定
模拟钓鱼杆 价格待定
（以上将于 99 年发售）

娱乐 AMUSEMENT 东京游戏展正式开幕

本刊日本东京专讯（记者：KEN） 一年一度的东京游戏展于10月9日至10日在日本开幕。今年的游戏展因为有了世嘉"梦工场"的异军突起而格外引人注目。由于年老色衰的任天堂没有多少精力顾及是次展览会，使得本次东京游戏展成为了世嘉与索尼专美的天地。

展览会上，索尼展示了部分新软件（包括FF8、街霸ZERO3）和PDA系统，同时也正式宣布PS2将不会在明年发售。这样，本届游戏展的所有风光，便都被世嘉的"梦工场"所抢夺了！

许多已经排上世嘉DC软件发售表的游戏在会上都有展出，其中部分已经可以试玩。继CAPCOM宣布"生物危机·代号维罗妮卡"和NAMCO加盟DC两大消息之外，GAME ARTS又令人惊讶地快速推出了DC专用软件"格兰蒂亚2"，精细的制作和画面使人怀疑这实际上是已经预谋已久的作品！

世嘉的忠实朋友饭野贤治公布了"D之食桌2"的最新画面，与几个月前的作品相比，最新的版本又有了质的飞跃。饭野表示推迟"D2"发售主要是为了更好的提高游戏质量，使玩家能够享受到从未有过的乐趣。

展览会上同时公布的还有DC版"VF3"和"世嘉拉力锦标赛2"的画面，与以前其他杂志所转载的非正式"VF3"画面不同，"梦工场"的实际画面更精致清晰，效果与街机相比不遑多让（除了显示器方面的原因：街机是逐行显示，电视是隔行显示），玩家可以绝对放心。但是"世嘉拉力锦标赛2"仍然只是播放像带，令人不满。

虽然"梦工场"已成为人们关注的焦点，但是仍然有部分厂商没有放弃土星这个市场。CAPCOM在展览会上展出了SS新作：超级漫画英雄对街霸，对应4M内存卡的该作自然毫无疑问已经达到了完全移植的水平，只是不知还有多少玩家对此有兴趣。

本刊对本次东京游戏展有详细报道和人物专访，请有兴趣的读者留意。

特报 SCOOP 日版"梦工场"推出计划确定

本刊日本专讯（记者：KEN） 于11月27日（比原先公布的发售日推迟一周）在日本推出的世嘉"梦工场"，将凭借着无法抵挡的价格和软件优势，取得她首战的胜利。

日本世嘉在10月5日的新闻发布会上正式宣布了新世代主机"梦工场"发售的详细情况，同时宣布的还有一系列令人吃惊的软件，而最让人注意和关心的首先就是零售价格的问题了。

关于价格，世嘉将零售价定为29800日元（按照当时汇率合220美元，或1975元人民币），同时发售的游戏有5个："VR战士3·组队战"、"世嘉拉力锦标赛2"、"怦怦冰岛历险"、"哥吉拉一族"和"恐怖七月"，所有这些软件的售价均为5800日元（按照当时汇率合42美元，或385元人民币）。除了这5个与主机同时发售的软件之外，到今年年底，世嘉至少还要推出7个游戏，这其中包括刚刚宣布延期发售的"索尼克大冒险"，这样，"梦工场"今年至少会有12个节目推出，这对于一个刚刚诞生的新主机来说是比较多的——至少要比当初的N64多得多。

此外，曾一度传说将与主机分开销售的MODEM也正式确定了与主机一起发售，MODEM将是外置的，直接接驳于主机后部，很容易拆卸，速度则为当初宣布的33.6KBPS，不过，世嘉仍然提请玩家注意有今后推出升级版本的可能，鉴于采用外置MODEM，修理、更换将变得更加容易。

与当初土星诞生时不同，此次世嘉并没有推出附带游戏光碟的"混装版"，却将在主机的包装内附加两套软件：DREAM PASSPORT（梦之护照）和DREAM FLYER（梦之传单），前者是用来提供上网所需的所有软件（如浏览器、拨号软件等），后者则是为"梦工场"专用打印机所配套的（有关该两份软件的详细情况请注意下文的报道）。

从价格上来说，"梦工场"对日本玩家的吸引力无疑是巨大的，在主机性能价格比方面它显然占有较大优势，但是更令人激动的则是两条来自软件厂商方面的消息。

梦之护照：DREAM PASSPORT，世嘉确定将与主机一起混装的CD软件。其中包括有与其他"梦工场"用户联网对战软件、网页浏览器（IE 4.0）、电子邮件编写器等。使用"梦之护照"上网后，用户会被自动引导至被称为"德丽卡丝"（DRICAS）的梦工场官方网页（日本世嘉）。在"德丽卡丝"主页上，玩家可以读到有关"梦工场"的最新消息、与其他"梦工场"用户交流并对战等等。以上所有的服务都将由日本世嘉免费提供，玩家不必额外付费。

梦之传单：DREAM FLYER，世嘉为"梦工场"主机特制的电子邮件系统，玩家可以通过使用该软件，在网络上散发电子明信片和电子邮票。在光碟中收录了许多已经预先制作好的图片，传递给自己的朋友将给他们带来一份惊喜。

软件 SOFTWARE "VF3"转会"梦工场"

结城晶告别土星

本刊日本专讯（记者：KEN） 日本世嘉于今天正式宣布停止土星版"VR战士3"的开发计划，该游戏将转移到SEGA新一代的主机"梦工场"上。

事实上，这对于广大的土星用户来说已不是什么新闻。自从"梦工场"正式宣布以来，业界和玩家已普遍认为"VF3·TB"将登陆DC而不是SS，土星版"VF3"实际上早已终结。

在今天的记者招待会上，世嘉对所有的土星用户道歉，同时首次正式宣布"梦工场"将移植"VF3·TB"；同时，世嘉还宣布了"世嘉拉力锦标赛2"在DC上的移植计划。这样，在业界和玩家中流传已久的"梦工场"两大首发软件已经全部被证实。

世嘉保证以上两个软件的移植都达到了街机同名作品的水平。当然以往常的经验来看，玩家对这样的声明多少还是有所保留的。不过如果"梦工场"真的具有世嘉所宣传的那样强劲的机能，对这两个作品的移植应该是不费吹灰之力的——因为MODEL 3的指标不过是每秒150万个多边形，而"梦工场"的水平是300万个。可以相信，这两个游戏移植成功与否，将是决定梦工场最终命运的重要一环。

日本世嘉已正式宣布有关DC版"VF3·TB"的情报如下：12名角色；13个场景，包括有围墙的场景；组队作战系统；供1－2人使用；

日本世嘉已正式宣布有关DC版"世嘉拉力锦标赛2"的情报如下：10条赛道（街机版为4条）；超过10部赛车（街机版为6部）；包括"时间追逐"、"赛车设置"、"记录"和"重放"等多种游戏模式；网络多人对战；

世嘉目前还没有进一步透露有关"VF3·RPG"的详细情况。

软件 SOFTWARE CAPCOM 正式宣布"生物危机"DC 版

本刊日本东京专讯（记者：KEN）　所有的猜测在今天都成为了现实，现今如日中天的王牌软件开发商 CAPCOM 今天正式宣布将于 99 年内推出"生物危机"的 DC 版。

"BH"的新续集全称为"生物危机·代号维罗妮卡"（BIO HARZARD · CODEVERONICA），与当初业界流言所不同的是，该续集并不是"BH"的第四部，而是故事紧接 PS 版"BH2"，讲述的是克莱尔赴欧洲找寻她的哥哥克里斯（BH 一代中的角色）之中所发生的事件。这也从一个侧面宣布了"生物危机"系列在 PS 上一枝独秀的终结——根据 CAPCOM 的资料来看，PS 事实上已经没有多少推出"BH3"的可能了！对于"梦工场"来说，这无疑是一个绝大的利好消息，而对于 PS 则无异于一记闷棍。

来自 CAPCOM 的消息称，由于"梦工场"出色的机能，"生物危机"的新系列将不会再象从前那样采用假三维的方式来制作，而是全部用即时处理的多边形游戏。同时，游戏中将加入以前所没有的视角转换、镜头摇移等特殊处理方式，软件开发者表示，在"梦工场"的帮助下，游戏将向电影化的方向跨进一大步，他现在还无法用语言来表示这种突破，但是他们深信这将会给"生物危机"系列带来一场全新的革命。

"生物危机·代号维罗妮卡"的具体发售日期未定，现在可以透露的是该游戏肯定将在明年年内发售。CAPCOM 同时非常有信心的表示，这份给世嘉"梦工场"的见面礼至少可以发售 100 万份，此外 CAPCOM 还希望他们特地为 DC 制作的动作游戏"能量宝石"（POWER STONE）能够售出超过 15 万份。根据计划"能量宝石"也将在 99 年内发售。



「代号：维罗尼卡」将成为DC最有利的武器，希望能早日玩到。

事件 EVENT 不是我不明白，这世界变化快 南梦宫宣布加盟世嘉"梦工场"

本刊日本专讯（记者：KEN）　有一个使玩家震惊的消息来自日本南梦宫，这个世嘉多年的老对手于今天宣布加入"梦工场"的软件开发队伍。虽然中村并没有马上对将推出的软件做明确的表态，但是"'铁拳 4' 将出现在一个大家所想象不到的主机上"和"'铁拳 4' 将对应网络对战"的说法似乎可以令人想到一点什么。

震惊之余，玩家同时想到了在土星时代南梦宫也曾自称为世嘉的盟友，但是在玩弄了 SS 玩家几年的感情之后，她仍然没有为世嘉留下半点微澜，这次宣布加盟是否又是历史重现呢？

世嘉新主人入交昭一郎对南梦宫的加入表示了极大的欢迎，他说世嘉以前所失败的地方主要就是没有能够抓住那些非超级玩家的广大平民消费者，而南梦宫在吸引这类消费者方面可谓是得心应手，这次能够说服南梦宫加入世嘉，将为"梦工场"打下良好的基础。

来自业界的消息称，世嘉此次为引诱南梦宫花下了不少的本钱，甚至包括输出硬件开发技术等利益，也正是在这些利益和"梦工场"强大魅力的吸引之下，南梦宫才毅然决定投怀送抱。是否会移植"TEKKEN 4"无法绝对保证，但是可以肯定的是，这一次南梦宫绝不会向土星时代那样只是说说而已了。

宣布加入"梦工场"的同时，南梦宫也宣布了她将成为"梦工场"互换基版 NAOMI 的软件开发商。

特报 SCOOP 兵临城下仍阵脚不乱 东京游戏展之索尼印象

本刊日本东京专讯（记者：KEN）　尽管世嘉在今秋的东京游戏展上大出风头，索尼仍然以自己不屈不挠的精神与之顽强斗争着。在 PS 摊位上展出的几个超大作，无一不体现出名家风范。面对梦工场的挑衅，PS 仍然有着巨大的市场和竞争力。

RAGE RACE 是南梦宫的赛车王牌，在营业用街机市场上，它可以与世嘉的两大名作竞争，在家用游戏机的领域，它更是超越了土星的作品而当仁不让地拨得头筹。这次南梦宫倾力推出的 PS 新作：RAGE RACER TYPE 4，则达到了该系列的顶峰。

游戏的画面非常出色，某些地方甚至出乎玩家的预料，达到堪与梦工场相比的地步。通过试玩版可以发现，RRT4 在驾驶感觉上模拟得十分真实，连超车时穿过对手赛车尾烟的那种感觉都被模拟出来，其效果可见一斑。这将是 PS 未来最值得注意的游戏之一了。

CAPCOM 宣布街霸 ZERO3 在 PS 而不是 SS 上登场多少有点使人感到意外：以土星加上 4M 内存卡的机能，移植起来应该更容易才是。也许因为土星已经到了穷途末日，CAPCOM 才另投明主吧？不过无论如何，对于 PS 来说这也是一个大大的利好消息－－毕竟这是街机动作游戏的巨作，以 PS 现有的玩家数量，CAPCOM 应当很容易获利的。

尽管是在游戏展前一天才宣布移植消息的，但是在展示会上已经可以玩到 SFZ3 的 DEMO 版了。其中所有的场景已经完成，部分角色也已可以运用。PS 这次对 CPS－2 系统软件的移植真的到了完美的地步，画面的精致和动画的流畅与街机版相比不遑多让，实在是值得 PS 玩家期待的大作。

此外，CAPCOM 也宣布 SFZ3 将可以对应索尼的 PDA 系统，不知道这将是怎样的一种效果，但是可以预见的是这必然给家用游戏以全新的感觉。

除了以上的两个大作之外，FF8 等作品亦有展示，但是 FF8 的发售日期仍未最后确定，给人一丝不安心的感觉。

特报 SCOOP 美版"梦工场"主机 预定 99 年 9 月发售

本刊日本东京专讯（记者：KEN）　世嘉企业总裁入交昭一郎今天在东京游戏展上正式宣布了美国及欧洲版"梦工场"的发售计划。

在回答有关记者提问时，入交表示"梦工场"在美国及欧洲的发售时间会在 99 年的 9 月份。同时，入交昭一郎拒绝就有关详情作进一步阐述。

游戏新闻眼

网络 NETWORK

美国世嘉计划开发史上最大网络游戏

本刊美国专讯（记者：KEN） 来自此间的消息称，世嘉正与TURBINE网络公司合作开发一个DC专用的网络游戏，如果正式推出，这将是历史上最大的网络游戏。

美国世嘉于10月8日正式宣布了该游戏的开发意向，但是并没有对其中的详细内容做任何表述，目前也没有消息表明该游戏将先发售日版还是美版。

美国世嘉对游戏的形容是"一个革命性的科学探险游戏，可以同时容纳几百名玩家，通过"梦工场"和电脑网络进行游戏。"

位于马萨诸赛州的TURBINE网络基地已经开始了游戏的开发，世嘉将负责该游戏今后的推广和销售工作。

"我们的目标是制作超越玩家想象的游戏，"美国世嘉产品发展副总裁ERIC HAMMOND称："世嘉保证'梦工场'的玩家将可以得到最佳的游戏娱乐，同时我们也寻找着象TURBINE这样出色和有潜力的合作伙伴。"

TURBINE的总裁DAN SCHERLIS表示："'梦工场'的网络特性使我们可以制作一个宏伟的游戏，这与人们司空见惯的游戏将有很大的不同。世嘉'梦工场'卓越的性能和TURBINE的多年网络经验联合，将创造出一个革命性的前卫网络游戏。"

软件 SOFTWARE

观念同类型一起改变 "VR战士RPG"初露端倪

本刊日本东京专讯（记者：KEN） "VR战士之父"铃木裕今天正式宣布了AM2小组开发RPG的消息，传说中的"VR战士RPG"在某种程度上得到了证实。

之所以称为"某种程度"，是由于铃木先生所说的RPG，其名称与"VR战士"并没有太大关系——这个将在"梦工场"上诞生的AM2 RPG的将叫做"贝克雷计划"（PROJECT BERKLEY）。

铃木裕对游戏的细节没有作过多的描述，仅仅是表示"VR战士"中的人物将很有可能在该作中出现，而在游戏中所出现的所有人物数将高达500人以上。业界怀疑，铃木裕在今年5月为"梦工场"所制作的"巴比伦塔DEMO"，与该游戏有着密切的关系。

消息灵通人士透露，世嘉对于该游戏所持的态度是：不限预算，用世嘉最顶尖开发队伍进行制作工作。据铃木裕本人称他为这个游戏已经筹划了三年，直到今天才付诸实现。开发工作预计明年初将会结束，铃木本人希望"贝克雷计划"能够赶上明年春天的发售。

虽然AM2制作RPG使人感到意外，但对于铃木裕和他的组员来说这已经不是第一次了。当初在MD上以实战特点风行一时的RPG"租借英雄"（RENT A HERO），就是AM2的手笔。

软件 SOFTWARE

"梦工场"软件发售表正式建立

本刊日本专讯（记者：KEN） 世嘉"梦工场"发售在即，所配套的软件也初露端倪。目前已有12份软件预定在今年年内推出，明年更有一系列超强的大作登场，走势看好。

除了已经宣布将同主机一起在11月27日发售的"VR战士3·组队战"、"世嘉拉力锦标赛2"、"哥吉拉一族"等5份软件以外，其他软件的具体名称和制作公司如下：

蓝色刺激（BLUE STINGER）ACT SEGA 98/12/3
盖斯特力量（GEIST FORCE）STG SEGA 98/12/12
索尼克大冒险（SONIC ADVENTURE）ACT SEGA 98/12/17
接踵而来（INCOMING）ACT IMAGINEER 98/12/23
进化（EVOLUTION）RPG ESP 98/12/23
纵横七海（SEVEN CROSS）S·RPG NEC INTL. 98/12/23
摩纳哥GPX（MONACO GPX）SLG＋RAC UBI 98/12/23
战国（战国）RPG NEC INTL. 99/1/14
克里麦克斯王土（CLIMAX LANDERS）RPG SEGA 99/1
飞行之舞（AERO DANCING）SLG CSK 99/2
数字赛马新闻报 SPG SHOUEI SYST. 99/2
垂钓巴斯鱼（GET BASS FISH）SEGA 99/2
告白（WHITE ILLUMINATION）S·RPG HUDSON 99/2
最酷滑板（COOL BOARDERS）SPG UEF SYSTEM 99/3
麻将 TAB KAGA/NAXAT 99/3
噗哟噗哟 PUZ COMPILE 99/3
GREAT BUGGY RAC CSK 99/3
CHO－HAMARU 高尔夫 SPG SEGA 99/3
98格斗之王 FTG SNK 99/4以后
美丽仙女（MERCURIUS PRETTY）SLG NEC INTL. 99/4以后
怪兽育成（MONSTER BREED）SLG NEC INTL. 99/4以后
生物危机之代号维罗妮卡 ADV CAPCOM 99/4以后
能量宝石（POWER STONE）FTG CAPCOM 99/4以后
飞龙之拳 FTG CULTURE BRAIN 99/4以后
CRACK2 SLG SIEG 99/4以后
NIJIIRO TENSHI SLG JAPAN 99/4以后
AKIHABARA DENNO－GUMI PATA PIES！ SLG SEGA 99/4以后
日本职业摔角 SPG SEGA 99/4以后
VIRTUA ON 2 ACT SEGA 99/4以后
贝克利计划（PROJECT BERKELY）RPG SEGA 99/4以后
J联盟·职业球会的创造！ SLG SEGA 99/4以后
格兰蒂亚2 RPG GAME ARTS 99/4以后
娱乐高尔夫 SPG BOTTOM UP 99/4以后
高达 TAB BANDAI 99/4以后
春风战队V FORCE 2 S·RPG BING KIDS 99/4以后
元素机装（ELEMENTAL GIMMICK GEAR）RPG HUDSON 99/4以后
OHZUMO 摔角 SPG BOTTOM UP 99/4以后
D之食桌2 AVG WARP 99/4以后
SHIENRYU2 STG 童 99/4以后
暴烈机器人（DYNAMITE ROBO）ACT 童 99/4以后

杂谈 TALKING

沉默或是奋起『PS 2』新消息

本刊欧洲专讯（记者：KEN） 尽管在东京游戏展上，索尼已经表示明年将不会推出PS 2主机，但是来自《欧洲商报》的消息却称PS 2极有可能在明年春天的东京玩具展上亮相。

业界分析，索尼最有可能在世嘉正式推出『梦工场』主机前一周向外界发布PS 2的消息，目的是为了拖缓『梦工场』的进程。虽然目前对于主机的猜测很多，但《欧洲商报》仍然报道说PS 2将会采用DVD媒体和定制的CPU，三维处理能力达到创时代的每秒1000万个，并且根据索尼正式的报告，新主机将不能兼容PS的游戏。

由于『梦工场』来势汹汹，索尼已不得不着手考虑对策，看来在半年内宣布PS 2主机已是毫无疑问的。但是主机的正式发售日期仍然不容易确定，也许一切都要看看『梦工场』的前景再做决定吧？

新闻分析

世嘉锋芒毕露、索尼避实就虚、任天堂……高高挂起？

——从东京游戏展看未来电玩界走势

特约记者：KEN

世嘉真是锋芒毕露。

这是记者对本次东京游戏展最大的一个印象，想想就在一年以前，PS 那种趾高气扬、舍我其谁的感觉，现在似乎已完全转移到了“梦工场”的身上。世嘉似乎正使出浑身的解数，以傲视群雄的姿态抢夺业界老大的宝座。

业界的风水转得真是快。

不过一切又都在意料之中。记得当初流传出世嘉“黑带”计划时，笔者就预料到 SEGA 此次行动不比寻常，主机机板的实力、首发软件的内容，都与所料相仿，甚至连软件方面的连动也基本在笔者的预料之中。对于世嘉来说，这当然是一条比较稳妥的道路，取得第一战的胜利，似乎已不是奢望。

但是从游戏展的出展内容来看，世嘉似乎还是偏重炫耀硬件一点，对于软件方面的重视仍然不够。实际上，“梦工场”目前比较有号召力的游戏，除了“VF3 · TB”以外，也只有“D2”和“生物危机 · 代号维罗尼卡”了。“索尼克冒险”尽管实力不俗，但毕竟久违了，能否有出色表现还不得而知。然而就在这些软件当中，真正能够拿出来亮相的只有“VF3 · TB”一个，这也不免让人产生“旧瓶新酒”、“世嘉无啥花头”的感觉，“梦工场”的后劲还有待用事实证明。

如果一切正常，“梦工场”基本上会根据如下的路线发展：以“VF3 · TB”、“世嘉拉力锦标赛 2”确定 100 万台的销量（98 年年内）、以“D2”扩大玩家数量至 150 万（99 年 3 月至 4 月）、以“生物危机 · 代号维罗尼卡”确立主机 200 万台（99 年 7 月至 8 月），以后便可以从容宣布 ENIX“DQ8”或者 NAMCO 的“铁拳 4”之类的超强作，从而彻底击溃 PS，快速冲破主机 500 万台的销量（99 年年末至 2000 年年初，希望不要遇到千年虫！）。

这是世嘉的如意算盘。当然索尼并不会让老冤家如此得意。

与“梦工场”硬碰显然是要吃亏的，无论在软件还是硬件上，正在走下坡路的 PS 都决不是“梦工场”的对手。索尼采用的是比较聪明的、避实就虚的方法，他首先借鉴了任天堂在次世代主机争夺战前期所采取的策略，即尽量挽留自己已经拥有的用户，尽量减缓这些用户转向新主机的速度（所谓避实）。在此期间，PS 一定会推出一系列期待度较高的移植作品来拉拢玩家——事实上，我们在东京游戏展上已经可以看到这些游戏的影子：“FF8”、“RAGE RACER4”、“SFZ3”，这些游戏的诞生，将标志着 PS 的游戏开发技术达到了顶峰水平，这些也将是最能够代表 PS 水准的游戏。但是在此之后，PS 必然将以不可遏制的速度下滑，在“梦工场”的冲击下被市场所淘汰。

索尼一方面在延缓 PS 的衰老速度，另一方面又在大力加快 PS2 的开发工作。如果说世嘉突然宣布“梦工场”计划是将了索尼一军的话，那么索尼必然也会用类似的方法报仇。笔者倾向于相信索尼将在世嘉新主机推出之时发表 PS2，因为没有比这个再好的时机了（所谓就虚）。而且索尼所宣布的机能必然要高出“梦工场”几倍（无论事实上是否能够达到），与 PS2 同时发售的也必然会有“铁拳 4”、“FF9”之类的超大作！在“梦工场”发售的一年时间里，索尼将使世嘉整天笼罩在 PS2 的阴影之下，直至最后的对决！

但是，如果索尼采取这一举动的话，由于出手比较仓促，相信没有太多时间对已开发的硬件做大的调整，这样的话，PS2 主机的实际性能也许不一定能够达到所宣传的那样出色。面对已经逐渐走向成熟的“梦工场”，索尼自己实无绝对的胜算。五五波是笔者对未来业界分割的最好预测。

说来说去，大家似乎都忘记了一个人——山内溥先生的任天堂。确实，任天堂似乎已经到了山穷水尽、众叛亲离的地步，连自己多年的心腹都倒戈相向，前途确实一片灰暗。

任天堂的没落，与新世嘉的崛起，正是一个绝妙的对比。任天堂失败的原因正是因为过于保守、陈旧，不愿接受新思想、新概念，死抱着老规矩不放，对市场预计的错误，加上迟钝的反应，使任天堂在激烈的现代竞争中四处碰壁。百足之虫，死而不僵，但如果任天堂抱着死虫不放手，不作翻天覆地的变革，只怕很快就会僵了的。

希望看到一个新的任天堂，毕竟，对红白机有着一份特殊的感情——尽管不是靠它起家的。

4 年前的一个春天，笔者写下了一篇当初看来非常大胆的文章：预测业界胜利果实将在索尼和世嘉之间，任天堂将与之无缘，结果被小心谨慎的编辑打入冷宫。当然现在回过头来看看，那时的小心确实有点过分了。

4 年后的今天，笔者再次做一个大胆的预测：未来 2 年中，世嘉必然为业界老大，但优势不明显。索尼则紧跟其后，时常也横插一杠子与之捣蛋。双方在家用游戏业中的比重大约是 45% 对 40%，剩下 15% 的残羹留给任天堂——如果山内溥仍然不思进取的话。

希望这一次编辑不要太小心了。是对是错，无论如何留一个见证也好。

杂谈 TALKING

KONAMI 正式否认开发“梦工场”版“METAL GEAR”

本刊美国专讯（记者：KEN）　令业界吃惊、令许多玩家失望的消息今天从美国 KONAMI 总部传来，曾被业界认为已在开发之中的“梦工场”版“METAL GEAR”被正式否认。但是 KONAMI 并没有否认它已加入了 DC 的阵营。

美国 KONAMI 今天表示，所有有关 KONAMI 正在开发“梦工场”版“METAL GEAR · SOLID”的消息都是不确实的。发言人称，尽管业界已经普遍流传 DC 版的“METAL GEAR · SOLID”在开发中，而且 KONAMI 也确实在为“梦工场”开发游戏，但绝对没有“MGS”的计划。据称 KONAMI 不考虑 DC 版的主要原因是担心影响到 PS 版“MGS”的销路。

这是 KONAMI 第一次在公开场合否认为 DC 开发“MGS”。但是从业界传来的消息称，实际上 KONAMI 所否认的是“MGS”，而不是新一代的“MG”。在 KONAMI 对“梦工场”机能研究之后，开发人员对制作一个全新的“METAL GEAR”充满了兴趣，在这样的情况下，取消 DC 版的“MGS”计划也是可以理解的。

杂谈 TALKING

饭野贤治宣布推迟发售 D2

本刊日本专讯（记者：KEN）　在东京游戏展开始前一周，业界名人 WARP 的饭野贤治宣布了其对应“梦工场”的第一作“D 之食桌 2”将延期发售。

虽然游戏正在锐意开发之中，但是饭野对今冬发售的计划仍有迟疑。他表示如果追求优秀的表现效果，便不能过于计较时间表。于是他决定将“D2”的发售时间推迟到 99 年春天。对于“D2”欧美版的移植情况，饭野没有进一步的表述。

游戏新闻眼

新闻特写

“梦工场”初试记

特约记者:KEN

初下电铁，东京地铁站口派发“梦工场”塑料袋的员工就给记者留下了深刻的印象，会场中穿着“梦工场”模型服的少女更是令人吃惊——她们能保持窈窕的体态吗？不过，最深的印象还是来自“梦工场”，此时此刻，她比任何一个美女都能够吸引记者——还有几乎所有与会者的眼睛。

会场中世嘉橙红色的摊蓬十分引人注目。9日早上，入交昭一郎和美国世嘉总裁 STOLAR 一起出现在摊蓬前，引起玩家一阵骚动。不过，由于两人并没有发表什么震撼性的演讲，所以大家的目光马上又被“VF3・TB”和“索尼克”吸引过去了——尤其是“索尼克”的展示摊位，一直是水泄不通，人满为患。谁若是试玩的时间稍长一些，马上就会得到身后玩家的强烈抗议。

从照片上对“梦工场”的印象已经很深了，但是第一眼看到实物的时候，却仍然忍不住吃了一惊：主机的尺寸原来是那么小，只有 PS 主机的三分之二，仅比 SFC 稍大一点。这也许就是“新世嘉”的风格？唯一保持了世嘉旧貌的是她的重量——和土星一样沉——整个世界的科技精华都浓缩在里面了吧？

东京游戏展上推出的“梦工场”主机是有着“SEGA”和“WIN CE”两个标记的。不过世嘉宣称在主机正式发售时可能会将手柄插口上方的“SEGA”字样去掉，而手柄插口右下方的“WIN CE”标志基本上还会保留。

没有插入 VMS 记录卡的手柄显得轻飘飘，但是手感还算不错，并不是象当初想象的那样无法用来玩动作游戏——事实上这个手柄玩 ACT 还不错，只是不适合玩 VF——因为基本键不够，且相距太远了！立体手柄的感觉和玩“NIGHTS”时非常接近，效果还可以。

主机的风扇在工作中一直旋转着，看来“梦工场”的热量不小，今后一定要把它放到通风的地方。记忆中这好象是第一台自带风扇的游戏主机，不知道是否确切？

会场上除了几十台供玩家试用的“梦工场”主机外，还在一个柜台里陈列了几款不同的主机外形设计和几种不同的颜色设定——当然，这些都已经被否定了。另外的一个柜台中陈列的是“开膛破肚”的“梦工场”，五脏六腑仍然是“可远观而不可亵玩”，此时笔者对特工黄有着无尽的思念。

同土星一样，“梦工场”的系统选择画面也是由多边形组成的，当然效果要好得多。基本上的选择也同土星相似。

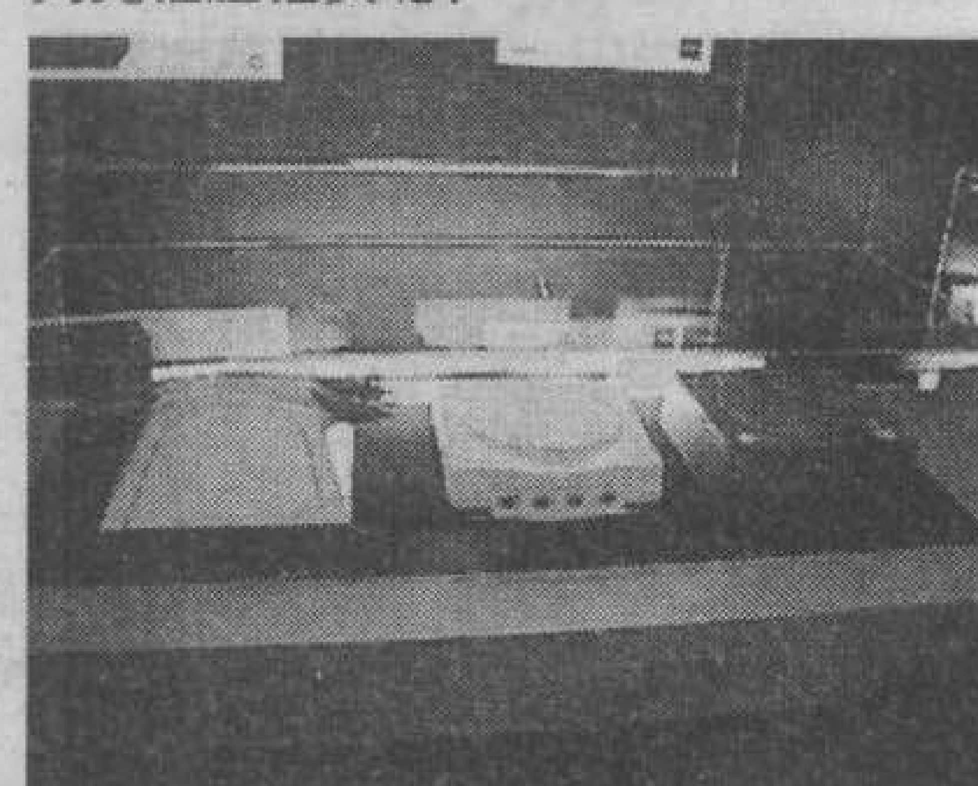
会展上可以供玩家试玩的节目不多，世嘉原厂游戏除了“VF3・TB”以外（手感一流！！画面感觉几乎与街机版相同——据世嘉称多边形的数量要少于街机版，不过基本上看不出。背景相当出色，但是似乎还没有添加光源处理？！），还有的就是“索尼克大冒险”和“哥吉拉”。虽然试玩版中只有“高速公路”和“冰雪”两个版面，及“索尼克”和“泰尔斯”两个角色可以使用，但已经可以见到其中的不俗。“索尼克”的画面真可以说是家用游戏业有史以来的顶峰，相信正式推出后必然在业界掀起一阵不小的惊澜。

与土星相比，“梦工场”的读盘速度“简直和飞一样”，真正是“一眨眼睛的工夫”，这大概要归功于 16M 内存和 12 速的 CD－ROM，相信今后移植“KOF98”和 CAPCOM 的二维名作应当没有任何问题。

第三方软件商推出的试玩游戏中，比较完善的有 CLIMAX 的“BLUE STINGER”和“CLIMAX LANDER”。前者是一个三维 ACT，后者则是一个“皇帝的财宝”系的 RPG，笔者对此兴趣不大。令笔者感到丧气的是几个原本想试玩的大作：如“世嘉拉力锦标赛 2”、“D2”、“GEIST FORCE”和“告白”都只有录象播放，“生物危机・代号维罗妮卡”更只有几张开发画面。尤其不满的是预定与主机同时发售的“世嘉拉力锦标赛 2”，发售日已快要来临，SEGA 却还是没有试玩版推出，不知其中埋的什么药？而且从录象上来看，画面也并非完美到街机的水平，希望不要出现“DAYTONA”第二才好！

也许是因为没能玩到心仪的作品，在看完展览之后，心里有一种淡淡的失落感觉。原本发下的“发售日当天必买”的毒誓，现在虽然没有取消，但也不那么强烈了。是太多的刺激终归于平淡，还是……？希望到了 11 月 27 日那一天，能够恢复平常心态！

离开场地的时候，回头望了望索尼的天地，那里同样也是人头攒动。再过 50 天，电玩界的一场大战就将开始，索尼、世嘉，究竟谁胜谁负呢？



◀这是几个被否定的 DC 模型。

硬件 HARDWARE

任天堂正式宣布彩色 GAME BOY 发售日期

本刊日本专讯（记者:KEN） 当世嘉与索尼在便携式游戏系统上争个你死我活的时候，任天堂悄悄地开始了彩色 GAME BOY 的发售工作。10月21日，这一款任氏新宠物将正式在日本登场。

彩色 GAME BOY 的售价为 8900 日圆，按照现时汇率折合 70 美圆，即 590 元人民币，在经济如此不振的情况下，这个价格似乎高了一些。但任氏的发言人表示，尽管目前经济不景气的情况还要持续一段时间，但是对整个游戏业界的影响不大。“也许人们会减少在较奢侈的娱乐用品方面的支出，但是对廉价、方便的主机来说，根本不会有任何影响。我们现在并没有看到多少困难。”

不过任天堂仍然担心美圆与日圆比率的持续波动将会影响美版彩色 GAME BOY 的发售，该系统的美版预计在 11 月 23 日推出。任天堂希望在主机发售后，每月的产量能够达到 100 万台。

外设 ACCESSORY

索尼 PDA 系统确定发售日期

本刊日本专讯（记者:KEN） 在本届日本东京游戏展上，索尼的便携式记录卡系统正式宣布将于今年 12 月 23 日在日本正式推出。

该系统的名称为 POCKET STATION，售价为 3000 日圆（按现时汇率合 22 美圆，相当于人民币 199 元）。然而与世嘉的同类产品 VMS 相比，索尼 PDA 的价格仍然偏高，尽管搭载了 32 位元 RISC 芯片，但画面质量并不及 DC 的 VMS。

POCKET STATION 的主要用途是记录游戏的进程，但是也可以进行游戏。据来自索尼的消息称，索尼希望到明年的初可以有 31 个与之配套的游戏，索尼自己已经开始 PDA 专用游戏的开发工作。

除了可编程 32 位元 RISC 芯片、液晶显示器、小喇叭和红外线无线接口之外，索尼 PDA 还内置了时钟与万年历功能，基本功能与“梦工场”的 VMS 非常接近。

来自美国的新闻及特报

SIGGRAPH 随笔四则

本刊驻美国特约记者／叶展

SIGGRAPH 是计算机图形学及交互技术会议的缩写。它是美国最大规模的专门针对计算机图形学领域的技术会议。今年是第 25 届，于7月19号到 24号在佛罗里达州的奥兰多市举办，吸引了三万多业界人士和四百多家业界公司参观参展。会议其间举办一系列活动，包括学术会议，论文宣读，一般商业展览，系列技术讲座，参观模拟实验室，计算机艺术画廊，动画艺术节，舞会等等（笔者言：美国人是会玩啊！本来是学术会议，但掺了各式各样的商业和娱乐内容在里面，结果是雅俗共赏，吸引了大批观众）。

《木兰》讲座

SIGGRAPH 一系列活动中很有价值的是技术讲座，大多是各大学和大公司们就理论或应用的前沿发表意见。

今年有一个讲座就是由迪斯尼公司主持，介绍迪斯尼最新的动画片《木兰》中所采用的计算机图形技术。在《木兰》中迪斯尼使用了先进的三维图形技术和传统二维手绘动画结合，产生了令人瞠目结舌的效果。象几千蒙古骑兵从雪山上冲锋而下的镜头、两万人在紫禁城前狂欢的镜头，都是完全由电脑生成。这些镜头在以前的手绘动画中是决对不可想象的，现在借计算机图形技术得以呈现在观众面前，让观众们去感受它们的震撼力。



▶看完叶展的介绍，再看『木兰』也能看出些门道儿来了。

听完讲座，大家就可对迪斯尼是如何做的有个大致了解。象蒙古骑兵，迪斯尼的技术人员先用 Alias / Wavefront 的 PowerAnimator 软件构造了两个蒙古骑兵模型（一个有胡子，一个没有，诸位看电影时可要睁大眼睛哟！），又建了一匹马的模型。然后他们设计了四种蒙古骑兵的行为模型：拿长矛的，举旗的，舞刀的，空手拉马缰的。对每种行为，生成循环动画。然后对这一匹马使用不同的用色方案生成上千匹马，对两个蒙古骑兵模型采用不同衣服饰物和色彩方案。象拿长矛的蒙古骑兵，有三种帽子，三种衣领，三种袖子，四种长矛。发式也有多种可选。色彩方案一共 12 种。这些工作做完后，他们使用迪斯尼公司自己开发的软件 Attila（这也是业界群雄望眼欲穿的宝物啊！迪斯尼公司自然不肯轻易示人喔！为了开发这种软件，迪斯尼公司招募了美国计算机业的精英。

笔者曾收到迪斯尼公司的招聘简介，上面专门列了几所大学，迪斯尼公司说若申请人若是从这几所大学毕业，则受聘的机会较大。笔者一看列的这几所大学全是美国超一流大学，象号称美国最好的工科大学——麻省理工学院，号称计算机软件专业全美第一的加内基美隆大学，计算机图形专业全美最强的佐治亚州理工学院，还有伊利诺大学香槟分校，华盛顿大学等。

将 1800 个蒙古骑兵分散到模拟雪山的曲面上，生成运动轨迹，既要保证每个人都沿不同的轨迹以不同速度运动，不能相互碰撞，又要保证整个大部队是沿一定的轨迹统一冲锋。这项工作简直太艰巨了！在完成这项工作后，他们使用 RenderMan（Pixar 公司的产品）上色加光影效果。显然，为了和手绘风格保持一致，不能用业界普遍使用的 Photorealistic rendering（模拟现实中色彩光影的方法）。而得使用在 Polygon 上单色平涂的方法，生成绘画风格。但其中还有很多细致的技术问题要解决，象线条的问题，此次迪斯尼公司在“木兰”中的线条是不等宽的（用西方的术语说是非等线体，用中国传统十八描的术语是非蚕丝描或铁线描），如何用计算机生成有手绘感觉的轮廓线确实不是那么简单的事。从影片效果看迪斯尼是解决的不错的。当然，电影每秒放映 24 帧，每帧画面稍纵即逝，因此谁也没能耐将每帧都看清，所以人眼还是较容易糊弄的，即使计算机生成的画面和手绘画面效果稍微有差别也没有关系。笔者后来买了本“木兰”的书，看到印在书上的静态画面才发现两者还是有明显的区别的。

除上面所说的大场面以外，迪斯尼在“木兰”中还采用了其它技术，如利用计算机合成手绘背景，造成不同景深的感觉。术语是：Multi－Plane。也是用迪斯尼自己开发的软件 Faux Plane 完成的。象影片一开始的长城画面，迪斯尼的技术人员一共生成了 22 层景深，从背景的天空、雾气、山峦，到长城本身。效果如何待各位看了电影后自然会有感觉。所谓景深实际上原理很简单：当我们乘火车旅行时，看窗外的景物，会发现远处景物移动速度慢，近处景物移动速度快。在传统动画片中要实现这种效果时，需要绘制不同深度的背景，然后放到动画摄影台的不同层上，然后调整不同层的位置并按不同速度移动各层，然后摄像。这种传统技术显然费时费力，且成本不匪。因此只有迪斯尼本人在世时花巨资使过一次，以后就少有人问津了。现在借计算机图形技术，在计算机内生成不同景深（看来新技术不仅仅会代替老技术，有时也可使老技术重新焕发活力）。

3D 引擎的下一代产品

3D 引擎是游戏开发的利器，以往的引擎只处理三维图象方面的内容。现在业界的趋势是将 3D 引擎的功能扩展扩充，许多公司都推出了专用于游戏开发的工具软件。这些软件包括了 3D 引擎功能，一定程度的人工智能功能，并支持 Inverse Kinematics（逆运动学）。Motion Factory 公司在 SIGGRAPH 上推出的“Motivate System”就是其中之一。Motivate 是一个 finite－state－machine 驱动的游戏开发系统，提供了庞大的应用工具和类库，可编程实现各种复杂的功能。系统含有内部 2D 寻径和碰撞检测（Collision Detection）功能，支持逆运动学，提供基于 FSM（finite－state－machine）的行为生成系统，能够动态合成。用户可创建带有模块分层关系的 3D 游戏人物，给他们设定关节的自由度限制，然后进行实时操作。这套工具软件比之一般公司内部开发的 3D 引擎更具有成熟商业软件的特征。因为各公司内部开发的 3D 引擎一般较粗糙，不太考虑最终用户的使用，距成熟的商用软件还有一定距离，而且 3D 引擎一般都是各公司密而不宣的私器。这套工具软件则是专门针对最终用户的。

关于 Motivate System 的使用费用：无限次使用的开发授权许可费（development license）为每拷贝 3500 美元（按美国的法律，每台计算机都需单独的拷贝！）。一旦开发出游戏并上市，则需交纳 50000 美元的"流通费"（distribution fee）。这样的价位足以使大部分游戏公司望而却步！但不可否认，Motivate System 是目前功能最强大的专用游戏生成工具！

MultiResolution Modeling（多分辨率模型构造）

如何自动生成并显示不同细致程度（即不同的 Polygon 数）的 3D 模型，是这两年 SIGGRAPH 上最热门的话题。这方面的产品现在也多了起来了（以 Final Fantasy VII 为例，克劳德在地图上行走时的 3D 模型和在战斗时的 3D 模型是不同的，显然前者使用的 Polygon 较少！要分别设计不同分辨率的 3D 模型是很麻烦的，当然最好创建一个高分辨率的模型后能利用专门软件自动生成低分辨率的模型！）。

MetaCreations 公司和 Intel 联合推出了一套软件工具和 API（编程接口）来创建多分辨率模型并显示之。关于他们所设计的多分辨率模型的文件的格式（内部结构），在此次 SIGGRAPH 上并没有公开。但据说会在会后公开并力争成为业界标准。MetaCreations 并宣布他们的产品将支持 3D Studio MAX R2 的文件接口，还有他们自己的 3D 动画软件 Infini－D 和 Ray Dream 自然也会得到支持。当然，设计出一种业界普遍通用的多分辨率 3D 文件格式会给游戏编程人员带来很大便利，可以说是功德无量。但我们还需要等他们公开这种文件格式后，仔细考察其是否足够完备和强大。因为作为一种独立的文件格式，它不仅需要处理多分辨率的问题，还要处理材质（Texture），层次结构（Hierarchy）和动画等其它问题。另外，MetaCreations 显然必须提供和其它的三维软件包的输入/输出接口。一个好消息是 MetaCreations 不仅将公开文件格式，而且将提供源码。

另据消息，微软已经购买了 MetaCreations 的多分辨率 3D 文件格式的使用权，准备将其集成到 DirectX 的下一个版本中。

除了 MetaCreations 公司，Sven Technologies 公司也在做这方面的工作。他们的产品叫"MRG"，由两套程序库构成。MRGPlay 是用于显示多分辨率 3D 模型的动态库。和大多数 3D 引擎一样，MRGPlay 将三角形作为基本的显示单元，因此和其它 3D 引擎具有很好的互换性。另一个程序库是 MRGAuther，附有工具可直接读取各种流行的 3D 文件并将其转换为 MRG 文件。这个程序库提供了对 Polygon 的直接处理功能，用户可根据自己的需要修改 Polygon Reduction 的算法！

Sven MRG 程序库的单价是 15000 美元外加一年 5000 美元的维护费。说单价其实不太准确，应该是授权使用费，游戏公司花 15000 美元买到的只是在一个游戏中使用 MRG 库的权利，如欲使用程序库开发第二个游戏，则还要交钱！另外，Sven Technologies 公司还提供了另一个付款方案：用户无须一次交纳如此巨额的使用费，而是交纳少量金额，但 Sven Technologies 会从每份卖出的游戏中提取一定比例的提成。这个方案明显是提供给那些小公司和业余开发小组的。

我的感觉是：在美国进行游戏开发，有一点好处就是工具齐全：象 CASE，Version Control 之类的工具，各种 3D 引擎，各种程序库，Driver，工具软件，分类极细，且应有尽有。使用它们可极大地缩短开发周期，降低开发难度。但它们大多价格不菲，需要付出一定资金。这也是在美国开发软件成本较高的一个原因（工资待遇就不用提了）

低价三维动画软件

三维动画软件无疑是当今游戏公司必备的工具之一。其价位从 2000 美元到 10000 美元不等。对大公司来说，花这点钱是九牛一毛，毫无问题。但很多刚起步的小公司和自发组织的游戏开发小组都穷酸得很，居然买不起这些三维动画软件，只好用共享软件（Shareware）代替。但 Shareware 的功能太弱，满足不了他们的要求。为了开发低价三维动画软件市场，过去一直为 SGI 工作站提供高价位产品的 Nichimen 公司推出了 99 美元的超廉价三维动画软件——Nendo。我想我也不用具体介绍它的功能了。因为它根本不入中国广大盗版用户的法眼！对国内用户来说，我们根本不屑于使用这么"便宜"的软件！国内用户用的都是清一色的号称 PC 上功能最强的 3D Studio MAX。要知道 3D Studio MAX 在美国的售价在 2000 美元以上，在国内估计 1～2 美元就可以拿到了。福兮？祸兮？该兴高采烈？还是该痛心疾首？在此只想让大家了解这个有趣的社会现象：美国虽然很富，技术发达，但还有编游戏的人穷到买不起 3D Studio MAX；中国虽然很穷，但穷学生们却惬意地在宿舍里享用着美国最新最尖端最昂贵的软件！

另外，那些真正高价位的（20000 美元左右），运行在 SGI 工作站上，被好莱坞用来做电影特效（Special Effects）的三维动画软件。在以前由于不能用在 PC 上，几乎没有人去盗它们的版。但现在随着它们纷纷推出支持 NT 的版本，估计这些软件的盗版也会很快出现在北京的街头，从而"飞入寻常百姓家"。

以上只是笑谈！

Polygon 技术的未来

现有 Polygon 技术的发展已经快到极限了，而下一步怎么办，业界还众说纷纭。目前比较热门的是 Subdivision Surface 技术。在三维动画领域享有盛名的 Pixar 公司（作品包括"Toy Story"等，Pixar 公司的短动画片也享有盛誉，得过多项奖），在他们最新推出的动画短片《Geri's Game》中，就使用了这种技术，效果显著。这种技术就是从简单的低 Polygon 数的 3D 模型通过变换形成复杂的平滑过度的曲面，从而实现较好的效果。游戏业的人士一致认为它是替代现有 Polygon 技术的较好的候选方案，但要实现实时功能，还须在软硬件方面作出进一步努力。

计算机图形技术小史

这是印在参展手册上的，显示计算机图形技术发展 20 年以来的"沧桑"。

1975 年

Martin Newell develops the Utah teapot, the venerable icon of computer graphics

犹他大学的 Martin Newell 设计了犹他茶杯模型。这个模型后来成了计算机图形学的象征符号。

1976 年

The first Exhibition at the annual SIGGRAPH Conference. Ten companies display their products on folding tables in a dormitory at the University of Pennsylvania.

第一届 SIGGRAPH 展在宾州大学举办。当时只有十个公司参展，在学生宿舍里的折叠桌上展示了它们的产品。

1977 年

At SIGGRAPH 77, the first color raster displays are introduced

彩色光栅显示器问世

1980 年

Turner Whitted published a seminal paper on ray tracing: An Improved Model Illumination for Shaded Display

Turner Whitted 发表了光线跟踪算法的一篇论文

1982 年

Tom Brigham of NYIT introduces morphing to the SIGGRAPH 82 Film and Video Show audience

纽约理工学院的 Tom Brigham 首次演示变形技术

1983 年

Fundamentals of Computer Graphics (Foley and van Dam) is published by Addison－Wesley

Foley 和 van Dam 合著的《计算机图形学基础》出版。此书随即成为所有美国大学计算机图形学课程的标准教材

1984 年

SIGGRAPH presents the first completely computer－generated film, "The Magic Egg"

在 SIGGRAPH 上播放了第一部全计算机生成的电影"魔蛋"

1987 年

Apple introduces the Mac II

Apple 推出 Mac II 型计算机

1988 年

At SIGGRAPH 88, the first public demonstration of virtual reality

在 SIGGRAPH 88 上，首次演示虚拟现实技术

1989 年

Pixar wins Academy Award for "Tin Toy"

Pixar 公司的三维动画短片"铁皮玩具"获奥斯卡奖

1992 年

At SIGGRAPH 92, the first appearance of the Cave Automatic Virtual Environment is presented by the Electronic Visualization Laboratory at the University of Illinois at Chicago

在 SIGGRAPH 92 上，伊利诺大学芝加哥分校的电子视觉实验室向人们展示了他们开发的 CAVE 虚拟现实系统

1993 年

NCSA releases Mosaic Web browser for X Windows

NCSA 推出 X Widnows 下的网络浏览器"Mosaic"

1994 年

Industrial Light and Magic wins an Academy Award for special effects work on "Jurassic Pack"

Industrial Light and Magic 公司因制作电影"侏罗纪公园"中的动画特效获奥斯卡奖

1995 年

Pixar wins an Academy Award for "Toy Story"

Pixar 公司因首部全计算机三维动画影片"玩具总动员"而获奥斯卡奖

1997 年

The largest SIGGRAPH conference and exhibition: 48, 700 attendees and 359 exhibiting companies pack the Los Angeles Convention Center.

最大规模的 SIGGRAPH 大会，吸引了四万多参观者和 359 个参展公司

1998 年

SIGGRAPH 98 The 25th International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques

25 届 SIGGRAPH 大会

十一月新作预定发售情况表

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
初恋情人节·特别版	初恋ばれんたいん·スペシャル	FAMILYSOFT	SLG	恋爱 SLG	11月5日
宙斯·第二杀戮之心	ゼウス カルネージハートセカンド	ARTDINK	SLG		11月5日
金钱偶像·兑换所	マネーアイドル·エクスチエンジヤー	ARTHENA	A·PUZ	两替 A·PUZ	11月5日
幸运的卢克	LUCKY LUKE(ラッキー ルーク)	SAMMY	ACT		11月5日
太阳最佳精选·日本职业高尔夫协会监修 双鹰	サンコレ BEST·日本プロゴルフ协会监修 ダブルイーグル	SUNSOFT	SPG		11月5日
太阳最佳精选·必杀柏青哥店	サンコレ BEST·必杀パチンコステーション	SUNSOFT	SLG	柏青哥 SLG	11月5日
怪兽之种	MONSTER SEED(モンスターシード)	SUNSOFT	RPG	怪兽精选 RPG	11月5日
爆发！怒之铁剑	ドカポン！怒りの铁剑	ASMIK ACE	BOG	RPG 风格的卡牌	11月5日
扣杀球场 2	SMASH COURT 2(スマッシュコート)	NAMCO	SPG	网球	11月12日
异样记忆	アナザー マインド(ANOTHER MIND)	SQUARE	AVG	对话 AVG	11月12日
保安员 8	VIGILANTE 8(ヴィジランテ 8)	SYSCOM	STG	房车战斗	11月12日
波尔迪王国	ボールディランド	BANPRESTO	SLG	实时 SLG	11月19日
R-TYPE Δ	R-TYPE Δ	IREM	STG	对应振动手柄	11月19日
暂无中文译名	ADVAN RACING	ATLUS	RAC		11月19日
天真 1500 系列之五·围棋	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.5 THE 围棋	文明脑	TAB		11月19日
天真 1500 系列之六·花牌	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.6 THE 花札	文明脑	TAB		11月19日
天真 1500 系列之七·卡牌	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.7 THE カ ド	文明脑	TAB		11月19日
天真 1500 系列之八·单人纸牌	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.8 THE ソリティ	文明脑	TAB		11月19日
武戏	武戏	KONAMI	FTG		11月19日
陷阱 3D	PIT FALL 3D(ピットフォール 3D)	VICTOR	3D-ACT		11月19日
装甲核心·幻影计划(PS 最佳)	ARMORED CORE·PROJECT PHANTASMA	FORM SOFTWARE	3D-STG	战斗机甲	11月19日
欢迎进入家庭赛车	ファミレスへようこそ	BACK	SLG	经营 SLG	11月20日
玩具之梦	TOYS DREAMS	KSS	SLG	宝物发明	11月26日
雪割之花(獐耳细辛之花)	雪割りの花	SCEI	AVG	恋爱剧场	11月26日
逃脱罪恶	エクソダスギルティー(EXODUS GUILTY)	IMADIO	RPG	RPG+AVG	11月26日
杀猫的好奇心	好奇心は猫を杀すか	ASCII	AVG		11月26日
蛇行保龄球	ジグザグボール	UPSTAR	ACT	保龄球	11月26日
火热排球	わくわくバレー	ARTHENA	SPG		11月26日
酷姐凯蒂！歌舞伎在跳舞！跳舞！跳舞！！！	KITTY THE KOOL！カブキで DANCE！DANCE！DANCE！！！	IMAGINEER	ACT	节奏 ACT	11月26日
酷滑板 3	COOL BOARDERS 3	WAVE SYSTEM	SPG	单橇滑雪	11月26日
战斗幻想·K-1 大奖赛 98	FIGHTING ILLUSION·K-I GRAND PRIX 98	XING	SLG	体育格斗+育成	11月26日
欧亚快车杀人事件	ユーラシアエクスプレス杀人事件	ENIX	AVG	电视 AVG	11月26日
凝望骑士 R·大冒险篇	みつめてナイト R·大冒险篇	KONAMI	RPG		11月26日
俄罗斯方块·加强版(廉价版)	テトリス·プラス(廉价版)	JALECO	PUZ		11月26日
超级自由人	リベログランデ(LIBERO GRANDE)	NAMCO	SPG	足球	11月26日
久远之绊	久远の绊	F·O·G	AVG	爱情小说	11月26日
一对一	1 ON 1	JORUDAN	SPG	篮球	11月26日

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
新世纪福音战士·EVA 和愉快的伙伴们	新世纪 EVANGELION·エヴァと愉快な仲间たち	GAINAX	AVG 麻将		11月5日
真实麻将冒险"海边·夏日华尔兹"	リアル麻雀アドベンチャー"海へ·SUMMER WALTZ	SETA	AVG		11月5日
SANKYO FEVER 实机模拟 S 之三(通常版)	SANKYO FEVER 实机シミュレーション S VOL.3(通常版)	TEN 研究所	ETC	对应 SANKYO FF	11月12日
SANKYO FEVER 实机模拟 S 之三(奖励版)	SANKYO FEVER 实机シミュレーション S VOL.3(ボーナスパック)	TEN 研究所	ETC	2CD、对应 SANKYO FF	11月12日
卡普空世代～第四集 孤高的英雄	カプコン ジェネレーション～第 4 集 孤高の英雄	CAPCOM	ETC		11月12日
波尔迪王国	ボールディランド	BANPRESTO	SLG	实时 SLG	11月19日
格兰蒂亚(纪念品包)	グランディア(メモリアルパッケージ)	GAME ARTS	RPG	2CD	11月26日
巫术·利尔加明传说	ウィザードリィ·リルガミンサーガ	LUCAS	RPG		11月26日
练习曲序曲～心潮澎湃的样子	ètude prologue～揺れ动く心のかたち	TAKUYO	AVG	恋爱故事	11月26日



本月“中国电玩榜”统计时间为 98 年 9 月 6 日 ~ 10 月 7 日，这期间共收到有效选票 5206 票。

以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

次世代家用机游戏当月排行榜（本榜包括 SS、PS、N64）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG）	1520
2	3	最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG）	1114
3	2	樱大战 2 · 望君珍重（SS、SEGA、AVG + SLG）	1088
4	4	寄生前夜（PS、SQUARE、RPG）	836
5	5	'97 格斗之王（SS、SNK、FTG）	803
6	6	铁拳 3（PS、NAMCO、3D – FTG）	696
7	7	格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG）	663
8	9	勇敢的剑士 · 武藏传（PS、SQUARE、A · RPG）	440
9	8	光明力量Ⅲ 剧本 2 · 猎物是神子（SS、SONIC、RPG）	314
10	10	樱大战（SS、SEGA、AVG + SLG）	303

日本家用机游戏月间销售排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	销量（总计销量）
口袋妖怪 · 皮卡秋（GB、NINTENDO、RPG、98.9.12）	851091（851091）
合金装备 · 索利德（PS、KONAMI、ACT、98.9.3）	408606（408606）
SD 高达 · G 世纪（PS、BANDAI、SLG、98.8.6）	166127（549034）
星海传说 · 第二个故事（PS、ENIX、RPG、98.7.30）	99151（625333）
实况力量满贯棒球 · '98 开幕版（PS、SPG、KONAMI、98.7.23）	97518（465684）
河边垂钓 · 追寻秘境（PS、VICTOR、RPG、98.8.20）	95148（95148）
黑色/母体（SS、NEC、S · RPG、98.8.27）	75945（75945）
口袋妖怪竞技场（N64、NINTENDO、ETC、98.8.1）	75178（348156）
XI（sāi）（PS、SCEI、PUZ、98.6.18）	66381（561719）
生物危机 2 · 振动版（PS、CAPCOM、AVG、98.8.6）	65568（164314）

次世代家用机游戏累计排行榜（本榜包括 SS、PS、N64）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG）	7169
2	2	最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG）	4817
3	3	格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG）	4053
4	5	樱大战 2 ~ 望君珍重（SS、SEGA、AVG + SLG）	3292
5	4	寄生前夜（PS、SQUARE、RPG）	3118
6	7	'97 格斗之王（SS、SNK、FTG）	2788
7	8	铁拳 3（PS、NAMCO、3D – FTG）	2422
8	6	樱大战（SS、SEGA、AVG + SLG）	2382
9	9	宿命传说（PS、NAMCO、RPG）	1705
10	10	光明力量Ⅲ 剧本 1 · 王都的巨神（SS、SONIC、RPG）	1444

日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG、97.1.31）	2581
樱大战 2 ~ 望君珍重（SS、SEGA、AVG + SLG、98.4.4）	1982
生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG、98.1.29）	1326
皇家骑士团 2（SFC、QUEST、S · RPG、95.10.6）	1038
街（SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22）	1002
格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG、97.12.18）	886
异度装甲（PS、SQUARE、RPG、97.2.11）	663
GT 赛车（PS、SCEI、RAC、97.12.23）	630
恶魔召唤师 · 灵魂黑客（SS、ATLUS、RPG、97.11.13）	630
德贝赛马（PS、ASCII、SLG、97.7.17）	620

次世代以前家用机游戏当月排行榜（本榜包括 FC、GB、SFC、MD）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	2	大航海时代Ⅱ（MD、KOEI、SLG）	642
2	1	口袋妖怪 · 红、绿（GB、NINTENDO、RPG）	624
3	4	三国志 2 · 霸王的大陆（FC、NAMCO、SLG）	610
4	3	兰古瑞萨Ⅱ（MD、MASIYA、S · RPG）	575
5	5	第二次超级机器人大战 G（GB、BANPRESTO、S · RPG）	397
5	6	热斗 '96 格斗之王（GB、TAKARA、FTG）	397
7	8	吞食天地 2 · 诸葛孔明传（FC、CAPCOM、RPG）	392
8	7	幽 · 游 · 白书 ~ 魔强统一战（MD、TREASURE、FTG）	379
9	9	雷神传说 · 光之继承者（MD、SEGA、A · RPG）	297
10	10	火炎之纹章 · 圣战的系谱（SFC、NINTENDO、S · RPG）	183

日本家用机游戏年度累计排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG、97.1.31）	35769
生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG、98.1.29）	19688
樱大战 2 ~ 望君珍重（SS、SEGA、AVG + SLG、98.4.4）	19006
格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG、97.12.16）	12229
皇家骑士团 2（SFC、QUEST、S · RPG、95.10.6）	10450
异度装甲（PS、SQUARE、RPG、97.2.11）	9930
GT 赛车（PS、SCEI、RAC、97.12.23）	9479
樱大战（SS、SEGA、AVG + SLG、96.9.27）	9350
街（SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22）	8975
心跳纪念品 · 永伴你身边（PS、KONAMI、SLG、95.10.13）	7973

次世代以前家用机游戏累计排行榜（本榜包括 FC、GB、SFC、MD）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿（GB、NINTENDO、RPG）	3588
2	2	大航海时代Ⅱ（MD、KOEI、SLG）	2762
3	4	三国志2·霸王的大陆（FC、NAMCO、SLG）	2619
4	3	兰古瑞萨Ⅱ（MD、MASYA、S·RPG）	2618
5	5	第二次超级机器人大战 G（GB、BANPRESTO、S·RPG）	2024
6	6	幽·游·白书～魔强统一战（MD、TREASURE、FTG）	1876
7	7	热斗·'96格斗之王（GB、TAKARA、FTG）	1856
8	9	吞食天地2·诸葛孔明传（FC、CAPCOM、RPG）	1472
9	8	雷神传说·光之继承者（MD、SEGA、A·RPG）	1447
10	10	火炎之纹章·圣战的系谱（SFC、NINTENDO、S·RPG）	1013

日本家用机游戏新作期待排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	期待度
最终幻想8（PS、SQUARE、RPG、未定）	3191
勇者斗恶龙7（PS、ENIX、RPG、未定）	2873
索尼克冒险（DC、SEGA、ACT、预定98年冬）	1293
塞尔达传说64·时之笛（N64、NINTENDO、A·RPG、卡带版预定98年秋）	1113
D之食桌2（DC、WARP、AVG、预定98年冬）	837
皇家骑士团3·王者风范（N64、QUEST、S·RPG、预定98年秋）	800
口袋妖怪·金（银）（GB、NINTENDO、RPG、未定）	795
R4·山脊赛手四类（PS、NAMCO、RAC、预定12月）	572
MOTHER 3（64DD专用、NINTENDO、RGP、未定）	493
心跳纪念品2（暂称）（PS、KONAMI、SLG、未定）	472

街机游戏当月排行榜（本榜对应所有的街机游戏）

序	昔	游戏名称（基版、厂商、类型）	得票
1	1	'97格斗之王（MVS、SNK、FTG）	1304
2	3	铁拳3（SYSTEM 12、NAMCO、3D－FTG）	682
3	2	合金弹头2（MVS、SNK、STG）	669
4	4	侍魂·天草降临（MVS、SNK、FTG）	642
5	6	'96格斗之王（MVS、SNK、FTG）	518
6	5	幕末浪漫～月华的剑士（MVS、SNK、FTG）	453
7	7	REAL BOUT 饿狼传说·特别版（MVS、SNK、FTG）	428
8	8	真·侍魂～霸王丸地狱变（MVS、SNK、FTG）	294
9	9	'95格斗之王（MVS、SNK、FTG）	273
10	新	'98格斗之王·梦战斗未结束（MVS、SNK、FTG）	211

日本街机游戏月间排行榜

游戏名称（基板、厂商、类型）	得票
VR射手2·'98版（MODEL 3、SEGA AM2、3D－SPG）	107841
VR战士3·组队战（MODEL 3、SEGA AM2、3D－FTG）	87629
电脑战机 VIRTUA ON·神剧七巧板（MODEL 3、SEGA AM3、3D－ACT）	54598
街头霸王 ZERO 3（CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG）	51110
灵魂能力（SYSTEM 12、NAMCO、3D－FTG）	44905
'98格斗之王·梦战斗未结束（MVS、SNK、FTG）	33443
铁拳3（SYSTEM 12、NAMCO、3D－FTG）	32710
狂热节拍·二度混合（不详、KONAMI、模拟DJ）	24084
千钧一发2（SYSTEM 23、NAMCO、光枪）	22448
梦游美国2（MODEL 3·STEP 2、SEGA AM2、RAC）	19658

街机游戏累计排行榜（本榜对应所有的街机游戏）

序	昔	游戏名称（基版、厂商、类型）	得票
1	1	'97格斗之王（MVS、SNK、FTG）	6609
2	2	侍魂·天草降临（MVS、SNK、FTG）	3162
3	3	'96格斗之王（MVS、SNK、FTG）	2422
4	5	铁拳3（SYSTEM 12、NAMCO、3D－FTG）	2398
5	4	REAL BOUT 饿狼传说·特别版（MVS、SNK、FTG）	2149
6	6	幕末浪漫～月华的剑士（MVS、SNK、FTG）	1958
7	7	真·侍魂～霸王丸地狱变（MVS、SNK、FTG）	1522
8	10	合金弹头2（MVS、SNK、STG）	1425
9	9	'95格斗之王（MVS、SNK、FTG）	1170
10	8	VR战士3·组队战（MODEL 3、SEGA AM2、3D－FTG）	1127

美国家用机游戏最新排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型）
寄生前夜（PS、EA、RPG）
天诛（PS、ACTIVISION、ACT）
MADDEN 99（PS、EA、SPG）
NFL BLITZ（PS、SPG、MIDWAY）
NFL BLITZ（N64、MIDWAY、SPG）
NFL GAMEDAY 99（PS、SCE OF AMERICA、SPG）
SPYRO THE DRAGON（PS、SCE OF AMERICA、ACT）
黄金眼007（N64、NINTENDO OF AMERICA、STG）
ROCKMAN DASH（PS、CAPCOM、ACT）
WWF WAR ZONE（PS、ACCLAIM、ACT）

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志98年9月18日的509号～10月9日的512号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为98年8月17日～98年9月13日；"家用机游戏当月排行榜"统计时间为8月20日～9月16日；"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为9月17日～9月23日。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个，分别为"街机游戏当月排行榜"、"次世代家用机游戏当月排行榜"（包括 SS、PS、N64 三种主机）、"次世代以前家用机游戏当月排行榜"（包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机）。此三个榜可选择填写，也可全部填写，但必须专榜专投，不能混在一起，并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种（但仅限该榜包括的机种），排名不分先后，可以不填满五个，但超过五个则选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格，表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面，并在信封上注明收信地址为"北京6129信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收（邮编：100061）"，请一定专信专投，一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时，请用正楷书写，字迹工整清晰，易于辨认；地址详细可靠，为日后发奖着想，最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写，信函一经寄出即不可更改。

选票样式（请自制后贴在信封背面）

××××××××××游戏当月排行榜

1、________
2、________
3、________
4、________
5、________

对某游戏的一句评语：没有感想可以不填，如填写请注明游戏名称。

本期您最喜欢的栏目或文章：

本期您最不喜欢的栏目或文章：

对本期杂志的评语：

今后您最希望看到的栏目或文章：

您最希望看到本刊有那些改变：

姓名：　性别：　年龄：　玩龄：　现有机种：

职业：学生　身份证号：11010×830513345（无证此栏可不填）

联系地址：北京市××区××南里××楼×门×号　邮编：1000××

"中国电玩榜"年底 30000 元大出血！

看着"排行榜"投票数增加，心里自然很高兴，既然大家都这么捧场，我们也要用最好的方式回报积极参与者。

为了能让每个月的投票者都有机会中奖，最终抽奖将采取名额按月平均分配法，不采取集中抽奖的办法。比如说一等奖因为只有两名，所以首先抽出两个月份，在从这两个月份的选票中各抽出一名一等奖获得者。而二等奖一共 10 个中奖名额，那么从每个月的选票中都只抽出 1 名中奖者，保证自"开榜"以来每月都有人中二等奖。其他奖项依此类推。

全部抽奖都由电脑随机抽出，保证对所有选票公平处理。

许多玩友指出上期排行榜中的部分数据不对劲，仔细一看，原来是"次世代累计榜"的得票错了，与第九期一样，没有变。这是我的疏忽，之改了名次，却忘了改得票数，另外还忘了改统计时间和选票数量。在此谢谢细心的玩友，并向大家道歉。上期的统计时间为 8 月 8 日至 9 月 5 日，有效选票为 3856 票。

本期的投票量突破 5000 大关，创了新纪录，在榜位方面也产生了一些变化。首先是"次世代以前当月榜"中，MD 的"大航海时代 2"打败了任天堂放出的"口袋妖怪"，首次位列榜首，为十六位机挽回了一些面子。其次，在"街机当月榜"中"98 格斗之王 · 梦战未结束"已经上榜，虽然只排在第十名，但以 SNK 头牌游戏的实力及人气来说，继续窜高只是时间的问题。而日本"街机榜"方面也爆出冷门，SEGA 的超级大作"VF3"被同门师弟"VR 射手 2 · '98 版"以大比分击败，退落第二，此乃今年的第一次，看来法国世界杯的魅力仍未消散。

在日本新作方面，任天堂又放出了另一只"口袋妖怪"——皮卡秋，虽然不是大家久久期待的"金银"，但也引起了轰动，仅一周就售出了 85 万，在目前低迷的销售市场创出佳绩。

为鸣谢积极参与"中国电玩榜"的玩友和鼓励更多的读者参与投票活动，除了每期由电脑抽出 50 名幸运读者赠与价值约 50 元的纪念奖外，每年年底都会对当年全部投票在公证处公正的情况下进行二次抽奖，奖品非常丰富。

今年年底共设价值 30000 元以上的奖品，分为四等：

一等奖　2 名　各奖次世代主机一台

二等奖　10 名　各奖 GAME BOY 一台

三等奖　100 名　各奖价值 100 元的精美礼物

四等奖　200 名　各奖价值 80 元的精美礼物

今年奖品的详细情况如上，获奖名单将在明年的杂志中公布。请随时留意"中国电玩榜"动向，并积极参与投票活动。只要投票就可能中奖，多投多中，千万不可错过机会。

『中国电玩榜』外传

本月"中国电玩榜"的计票从 9 月 6 日到 10 月 7 日，总共收到有效选票 5206 张。玩友们所选出的游戏总共 713 种，其中包括：

ARC 游戏 102 种，计 6310 票；
SS 游戏 125 种，计 4562 票；
PS 游戏 163 种，计 6593 票；
FC 游戏 86 种，计 1390 票；
MD 游戏 104 种，计 2480 票；
SFC 游戏 53 种，计 498 票；
GB 游戏 65 种，计 1835 票；
N64 游戏 10 种，计 32 票；
总票数合计 23700 票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。
2、填写游戏名称时，一定要填写中文名称（包括游戏副标题）以及机种，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写"浪客剑心（PS）"，我们则无法判断是"浪客剑心"中的哪一款，应填写"浪客剑心 · 十勇士阴谋篇（PS）"或"浪客剑心 · 维新激斗篇（PS）"。
3、每票最多填五个游戏，多选无益！
4、请尽量用本刊所给出的译名。
5、请不要投尚未发行的游戏。
6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。
7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与"中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

浙江玉环	林亿圳	四川自贡	吴凌轶	上海虹口	王俊	广西兴安	刘春仙	河南沈丘	豆全胜
广东广州	冯业勤	广东番禺	李宇华	重庆万州	张巍	云南蒙自	王鹏	山东烟台	王欣
上海长宁	印晓东	广东广州	万海峰	福建上杭	丁磊	浙江嘉善	刘钧	广西梧州	谢颖波
河北石家庄	笪海	上海松江	侯青黎	四川兴文	何虹	浙江乐清	郑和	湖南益阳	陈敏
广州中山	陈国维	辽宁沈阳	毛飞	江苏宜兴	杨贤	浙江宁波	韩东	福建福州	黄斌
辽宁沈阳	刘松	广西玉林	蒋用标	湖北武汉	王寄舍	广西柳州	黄巍	安徽阜阳	李晓明
广西柳州	李柳锋	上海车站北	黄仲析	广西南宁	梁恒	江苏宝应	吴春	黑龙江安达	巨威
云南开远	王新建	贵州安顺	冷君	新疆乌市	吴永亮	福建厦门	陈幸典	四川南充	雷正中
北京燕山	刘伟	浙江温岭	朱胜春	四川合江	黄意金	山东临宜	王慧林	安徽全椒	费伟俊
四川自贡	刘平	安徽铜陵	翁捷	上海闵行	李哲	四川宜宾	李谢伟	湖北武汉	刘智鹏

《'98增刊有奖知识竞赛》揭晓

1361位获奖者瓜分 100000元

特等奖1名

(N64、PS、SS各一台)

董　亮

内蒙古呼市爱民路7号内蒙古工业大学科研处牟敏杰收转

一等奖10名

(PS主机一台)

孙贺　北京市密云县经济分院97中经大财会班
浦炜　上海市浦东昌星东路500弄23号201室
刘洋　重庆市大渡口区冶建村2栋17号
杨稹　重庆市江津聚奎中学高97-2班
朱一凡　河南平顶山市和平路6号院8号楼12号
李斌　广东省云浮市郁南县都城镇木场路16号
阎龙胜　广西南宁市手扶拖拉机厂(阎彩和收转)
郎杰　贵州省贵阳市第八中学高二(3)班
温建　四川省广汉市广汉中学高2000级5班
杨宜　四川省宜宾市第三中学理-补

二等奖20名

(超薄GB主机一台)

何涛　北京市东城区录米仓武学胡同11号
张建　北京市前门大街王皮胡同26号
郑晓莲　沈阳市东陵区万柳塘路56号亚光电讯商店
李志峰　沈阳市皇姑区怒江街111号23栋楼212房
刘胜华　大连市西岗区胜利路76号康泰医疗服装厂
李鑫　大连西岗区晨光街8号市政设计研究院
赵鸣飞　哈尔滨市道里区福达街8号1单元1号
王家良　上海市大统路苏家巷8号上海实用电子研究所
宗玮　南京市管理区铁路南街22号204室
刘乃维　徐州铁路44宿舍14号楼三单元601室
江玉兴　威海和平路113号市山花地毯集团公司武装部
孙一臣　天津市南开区西湖村竹经里1-5-301
徐平　江西省南昌市实验中学高二(1)班
张弦　湖北省武汉市城市建设学院计算机系
杨富华　河南省平顶山市土地局湛河分局
梁邕　广西南宁市纬武路160号7栋711号
谢旭　广西南宁市建政路南六里74号
严威　四川省德阳市二重厂高中
尹春晓　云南省昆明市西郊云南冶练厂中学高三班
王凯亮　新疆乌鲁木齐市天山区中山路文庙巷1号

三等奖30名

(GB主机一台)

刘弘哲　北京市东城区小雅宝108号
张雪　辽宁省沈阳市悲鸿美术学校高二(5)班
王诺　辽宁省营口市两市区清华小区28号信箱
秦飞　吉林省长春市系一条街12-1号2门404室
王监威　哈尔滨动力区和平路24号黑龙江中医药大学中药厂销售科
徐俊　上海市南市区小东门东街24号
张亮　上海市普陀区灵石路1620弄2号905室
蒋波　江苏省常州市荆川东园6幢戊单元301室
王梁　江苏省昆山市玉山中学高三(3)班
汤俊杰　江苏省太仓市高级中学高三(3)班
谢启才　江苏省盐城市大洋新村8幢602室
左登林　安徽省肥西县公安局
温立恒　天津市河东区72中音高三
李敬　天津市河东区福东北里26-5-607
王东海　浙江省长兴县电信局财务中心
邱晓亮　浙江省慈溪市天元镇西街42号
张文杰　江西省南昌市江铃中学职高二(2)班

张帅　湖南省常德纺织机械厂子校初 52 班
李楠　湖北省武汉市江岸区二跃路二跃巷 10 号二层
张文　武汉市江岸区南京路 68 号华滨摄影广场公司
周浪　湖北省武汉市青山区白玉山 1－65－23 号
陈健恒　广州市海珠北路六路街 29 号 302 房
麦桌甫　广州滨江中路东沙街 24 号仲恺农学院经济系金融 952
方广林　广东东莞厚街镇宝塘管理区东村南九巷 20 号
黄衍雄　广东珠海市斗门县白蕉镇中心西路永恒商店
陈晓东　广东三水市三水中学高三级
黄启宁　广西南宁电信器材厂
周晓龙　四川成都市锦江区五家坝 1 号院 10 单元 101 号
杨智宝　西安纺织城西北国棉三厂子弟中学高三(1)班
王敏乐　西宁市西大街 40 号永福食品店(王永福收转)

四等奖

(纪念表一座及图书两本)

(北京)孟繁梅，刘小江，毛立翔，吴世君，许文荣，赵承，冯笑，宋杰，叶亮，陈诗英，郑杰，邹燕思，陈爽，王志刚，王哲，傅鹏，林蒙克，唐炫，左英，杨华明，关旭东，刘延，于晓辰，赵欣，朱峻，高维，段伟男，刘超，杜永刚，姜瀚，惠惠，**(上海)**张晓鸣，曹恒兴，戴礼巍，陈立宇，李步云，徐吉，翟大方，孙磊，汪洋，许潇，周祺，周黎春，臧雨果，余冰，郑巍，张捷明，张誉，郑林吉，陈建文，吴震，王一鸣，崔昀，胡立奇，孙继华，张时轮，厉弘毅，奚英杰，刘盟华，刘炎，陈彦，俞毅诚，朱骏，金元凌，沈煜，朱学文，吉志滨，刘永倪，魏文侠，钱斌，陆扬，马伟鸣，张松华，陈林，王晓俊，顾园冬，王全林，殷继锋，陈敏毅，张超蔚，张宁，张骏，王靓杰，**(天津)**罗应昕，张健，王川，赵亮，李月，任程，闫旭，陈凯，刘焕钊，**(重庆)**沈秘，王宪忠，颜旭东，周航，晏晓凡，张杨，**内蒙**(呼市)张东梅，(包头)邢敬红，**山西**(太原)张旭，郭凯峰，(大同)张震，(侯马)韩波，**河北**(石家庄)杜林轩，冯淑运，(邯郸)程文波，(沧州)苑泽阳，(唐山)刘鹏，(秦皇岛)刘爱国，(保定)胡云龙，(张家口)王文殊，**辽宁**(沈阳)王宁棣，谭皓，张林，李淑秀，熊飞，赵文陆，刘鹏宇，(铁岭)李集明，(大连)苗军兰，苏亮，原德胜，李淑卿，(葫芦岛)张学志，**吉林**(长春)刘彦博，刘兆顺，赵志伟，夏亮，洪成林，高宇航，赵丽娟，(吉林市)林野，(公主岭)雷斌，**黑龙江**(哈尔滨)芦春鹏，邢淑娟，管梓冰，莫立鑫，(齐齐哈尔)李隽秀，(大庆)张博，迟迪，**江苏**(南京)黄一南，鲁浩，王昱，蒋坤，杨晨，王晓航，刘铁平，吾春光，楼竞，(镇江)丁琪，储仲全，李伟，(无锡)张瑞，林小虎，戈松松，(宜兴)成慧智，(苏州)史远，(吴江)李金荣，(昆山)王伊浩，(常熟)陈伟，(徐州)鲍国萍，(连云港)成悦，(扬州)高崇华，(泰州)吕巍，**安徽**(合肥)汪皓，(淮南)杨永春，(蚌埠)李家好，(铜陵)翁捷，**山东**(济南)陈立珂，于洋，(淄博)杨昆新，(东营)周立明，(潍坊)李杰，(青岛)兰柱，徐冬，**浙江**(杭州)刘剑文，沈金松，金哲民，王哲，张燕，施华东，吴昊，(海宁)马骁华，(台州)管一鸣，(瑞安)薛立宇，**福建**(福州)卓毅，林毅，薛峰，(厦门)张亮，梁伟平，(泉州)陈炜峰，**湖南**(长沙)李定基，刘芬，戴湘军，黄智，邓超，杨世江，谢立明，(株洲)崔彪，(常德)曾琦，朱国模，(永州)贺晓峰，(郴州)吴宾，**湖北**(武汉)刘剑，蔡恒，叶俊，倪莉，黄昆，韦威，谷启，王雪帆，(襄阳)苏玉芬，(十堰)纪浩，(宜昌)程霄，**河南**(郑州)孙炜，田鹏，李威威，**陕西**(西安)商魏，李东贤，沈炜，张瑛，刘凯，**甘肃**(兰州)梁楠，冯小东，刘钊，(嘉峪关)高飞云，(金昌)马旭东，(庆阳)陈奋华，**宁夏**(银川)苏捷，**青海**(西宁)李烨，(西宁)王维坚，**新疆**(石河子)龚建辉，**广东**(广州)梁茗裘，老毅，曾华轩，何启峰，李德欣，吕兆聪，许文安，李业华，(东莞)王应时，(汕头)张鸿，郑俊然，(河源)高宁，(深圳)魏慧，(潮州)郑炼杭，(湛江)黄小俊，吴锦龙，(信宜)梁洪伟，(肇庆)梁瑞宏，何坚，(佛山)陈健栋，谢以华，(中山)马伟结，(台山)于国惠，(开平)冯富荣，**广西**(南宁)李国震，罗敏兴，白雪春，谭运姣，汤萍，(宾阳)周鹏，(防城港)严慧森，(桂林)莫宾基，周敏，杨春凤，(梧州)黄树桂，**贵州**(贵阳)李江，唐瑭，何培琼，杨波，施妙生，田茂龙，(铜仁)龙秋成，(凯里)张旭，(遵义)古昱，**海南**(海口)魏风林，(通什)吉乃遒，**四川**(成都)朱占祥，白薛，高玮，黄杰，夏凯，陈晓冬，江威，(绵阳)于乐，(南充)谢长江，张力，(自贡)张睿，朱琦，(宜宾)胡德琼，(泸州)李鹏，**云南**(昆明)刘鹏翔，沈亚乐，张学炳，熊毅，雷迅，曹加明，(个旧)张玉华，

纪念奖 1000 名赠图书一册及《大墙读本》一、二、三各一册。因版面有限，不能一一列出姓名。以上奖品均于 11 月初陆续寄出。最后，对热心参与或支持这次活动的读者致以衷心的谢意！

别忘了，年底“中国电玩榜”还有一次抽奖呢！

合金装备·固体

核战前夕 危机潜入

《合金装备·固体》(以下 MGS)在日本发售第一周的销量就达 31 万多份，从而当仁不让的坐上了当月软件综合排行榜的头把交椅，为近来低速的软件市场带来了些许活力。MGS 厚重而细致的背景设定和间谍片般的视觉效果及其良好的商业效应使其成为了一款绝对意义上的大作，想更多的了解它吗?Let's go now!

PS 厂商:KONAMI 类型:战略谍报 ACT 发售日:98.9.3 媒体:CD×2



深入研究，披露游戏制作背景、角色设定及大量隐藏内容!

"合金装备"的历史

1987 年，由小岛秀夫领衔制作的 MSX 2 版《合金装备》(《Metal gear》)推出，它确立了贯穿于全系列的"隐密作战"这一独具魅力的制作理系。同年，推出了它的 FC 版，小岛秀夫并未参与其制作过程，而在国内它的命运也确如没爸的孩子一样，易名为《燃烧战车》(以下 MG)，当时玩惯了 KONAMI 的《魂斗罗》、《赤色要塞》等火爆游戏，对 MG 这样一款需要蹑手蹑脚完成任务的游戏想必会相当不适应。但 MG 整体感觉和无线电联络的画面确实能给人留下深刻的印象，在今天玩 MGS 时很容易据此联想起它。代号为"合金装备"的究级武器在本作中首次出现，固体蛇（主人公正确译名应为"固体蛇"）奉命潜入武装要塞国家"OUTER HEAVEN"对这一秘密武器进行调查、破译，并搜寻先于自己潜入的特工 GREY FOX，作为特种部队"猎狐犬"一员的固体蛇最终面对的敌人竟然是"猎狐犬"当时的指挥官——BIG BOSS。

3 年后，同样由小岛秀夫担任制作人，同样在 MSX—2 上推出，"合金装备 2——SOLID SNAKE"再度出击。事件背景移至中亚细亚的桑巴尔岛，BIG BOSS 重振旗鼓，不仅拥有了具有全球核攻击能力的合金装备，还劫持了能用于炼制高纯度石油的微生物"OLIYX"的发现者——基奥·马尔夫博士，凭借这两张王牌 BIG BOSS 企图控制整个世界。固体蛇再度整装待发……

始终未把重心放在主流机种上的"合金装备"系列终于在当今的主流机种 PS 上全力出击，制作人仍为小岛秀夫。背景设定方面矛头直指美国，事件地点为阿拉斯加的美军核废料仓库（实际上是军工企业 Arms Tech 的试验基地）。固体蛇退出之后的"猎狐犬"发动兵变，要求现金和在前作中死亡的 BIG BOSS 的遗体（准确的说是他的遗传基因数据），如果条件不被接受就将发射核武器。固体蛇奉命解救人质，并调查恐怖主义分子是否具有核攻击能力，一旦确认即加以破坏。为了在相貌上不和呼号同为固体蛇的液体蛇相混淆，固体蛇在毅然剪去了自己的长发之后才开始潜入所谓的核废料仓库，但越来越多的不解之谜使固体蛇仿佛面对着的是无数的敌人……

重要角色简历

固体蛇 (SOLID SNAKE)——原"猎狐犬"成员，IQ180，精通 6 国语言，南非内陆部武装要塞国家"OUTER HEAVEN"建立之初加入"猎狐犬"，在被指挥官 BIG BOSS 利用的情况取得了最终的胜利，又因为后来桑给巴尔岛骚乱的平定成功，被誉为"传说中的战士"，"将不可能变为可能的男人"，后退出"猎狐犬"，独自生活在阿拉斯加当驯犬师和狗拉雪橇赛手(?)。在这次的事件发生后，在前指挥官同时是好朋友的坎贝尔的邀请下，又一次接受了新的任务。这似乎是又一个 007 神话的开始，但在军方眼里，他不过是定向遗传基因病毒"Foxdie"的输送者而已。

液体蛇 (LIQUID SNAKE)——新一代"猎狐犬"的实战领导者和兵变的首谋，面容、身材酷似固体蛇，并且恰在他退出"猎狐犬"时加入这支特种部队。与固体蛇相反，从不参加公开的军事活动，而只以杀手和佣兵身份活跃在不为人知的地方。他知道许多固体蛇都不甚了解的内幕，也正是因为这样，在固体蛇任务的前半段，他一直把这位"传说中的战士"玩得团团转，例如 MI 坦克战和后来的"捉放梅莉尔"。他非要证明自己和固体蛇之间的关系——美国军方基因强化士兵试验计划中诞生的孪生兄弟，其同样本来自当时被认为最具战士天赋的 BIG BOSS，当时共有 8 个孩子出生，能够活下来的只有最优及最劣基因的集合体，自认为是后者的液体蛇因此而相当怨恨自己唯一的兄弟，并一心想继续父亲的 big boss 的遗志，重现"OUTER HEAVEN"的辉煌，他发动兵变的另一原因是"猎狐犬"所率领的所谓"次世代特种部队"实际上也接受过遗传基因治疗，而他们都不同程度地出现了"基因排列对称化"的现象，为了延续他们的生命，需要当初基因治疗的样本——BIG BOSS 的遗传基因。

直美·亨特——"猎狐犬"医学及遗传科学方面的技术负责人，棕色皮肤的美丽科学家。虽然从名字来看是日本和印度的混血，但其身份其实是伪造的，由于幼年时父母被杀，因此她对自己的身世一无所知，而抚养她长大的恰好是杀死她父母的 GREY FOX。也正是为了弄清自己的身世，她才执着于遗传科学方面的研究。后来与她情同兄妹的 GREY FOX 被固体蛇重伤，她为了报复而加入"猎狐犬"，静等他的再次出现。直美恰好不是美国国防部利用遗传基因定向病毒"FOX DIE"将兵变部队一网打尽这一计划的执行人（相比合金装备的"猎狐犬"这样一批基因科学军事应用的产物更让其不安）。由于直美这一意外因素的介入，五角大楼的如意算盘落了空，本来对应"猎狐犬"全体成员及知情者 DARPA 局长和贝克总经理的"FOX DIE"仅仅杀死了贝克总经理和伪装成 DARPA 局长的 Decoy·octopas，这一巧妙的作法使主人公不得不去面对强大的对手们，但在结尾画面中液体蛇非常明显的死于了"FOX DIE"，倒是真正的报复对象主人公固体蛇活到了最后，这到底是直美有意的安排?还是五角大楼遗传基因资料的错误所至，游戏把这个不解之迷留给了大家。

海尔·艾默里奇——Arms Tech 公司的技术开发人员，兵器开发方面的天才，喜欢日本的机器人动画片。马萨诸塞理工大学毕业，在校期间就被 FBI 看中，后因黑客行为而被 FBI 追踪，无奈之下进入与国防部关系亲密的军工企业 Arms Tech。其祖父早年参加曼哈顿计划，父亲出生于 1945 年 8 月 6 日，自己又是超级核兵器——"合金装备"的开发人，是与核武器有着不幸宿命的家族。

梅丽尔·希尔瓦特格——固体蛇的上司罗依·坎贝尔的侄女，兵变的当天被分配到"猎狐犬"的新兵，由于拒绝参加兵变而被囚禁。出身于军人家庭，父亲早年死于战争。因此以成为文字一样的军人为理想。毫无实战经验，且缺乏精神方面的强韧。实际上她来到基地并非偶然，而是国防部的有意安排，以便坎贝尔及液体蛇的介入行动。但这也使梅丽尔有机会见到自己崇拜已久的英雄。

忍者——被称为忍者的神秘人物，真实身份是在"合金装备"中最早登场的固体蛇的战友 GREY FOX，对于身为新兵的固体蛇给予了许多关心和帮助，是主人公所说的仅有的两位朋友中的一位。后来在桑给巴尔岛，在两人所谓男人和男人之间的对话中，GREY FOX 被打成重伤，后在其妹直美所在国防部所属研究所被改造成半机械生命，潜入基地一是为了在战斗寻找自己生存的意义(?)，同时也是出于对固体蛇的微妙感情。直美正是因为和用无线电与他联络而被怀疑为恐怖分子的同伙。

美玲——中国广东出身的天才美少女，海尔的大学同学，作战中使用的纳米级无线电收发机和地型雷达都是由她开发的。经常在战斗中用中国的古语教育主人公固体蛇，如"好死不如赖活着"等。

章鱼(DECOY OCTOPAS)——"猎狐犬"队员，化装方面的高手，似乎并未在游戏中出现的人物，但实际上在固体蛇面前猝死的 DARPA 局长正是其人，本来经过直美之手，由固体蛇用自己的身体带入基地的"FOX DIE"对于他应该不起作用，但为了将 DARPA 局长血液中的纳米级发信机移到自己体内，他和死去的 DARPA 局长交换了血液，结果固体蛇果然中计，但结果也正如巨汉巴尔干所说的"死神是欺骗不了的。"

精神占卜者(PSYCHO MANTIS)——"猎狐犬"队员，原先格勃的特异功能谍报员，具有强大的念动力和渎心能力，苏联解体后，因为多次侵入杀人犯的心理世界而导致心理变态杀人，为了逃避罪责来到美国，成为 FBI 所属的自由谍报人员，其一生充满不幸，参加兵变只是为了报复世界。

左轮(REVOLVER OCELOT)——"猎狐犬"成员，原苏联红军总参谋部所属情报机关的成员，在前苏联时代还以拷问特别顾问而闻名，从其装束和名字都可以看出他是一个西部迷。真正的 DARPA 局长即死于他的拷问。大俄罗斯主义者，企图通过这次的事件把合金装备卖给俄罗斯方面，游戏中出场的米一 26 正是这次交易的订金。

狙击手·狼(SNIPER WOLF)——"猎狐犬"唯一的女队员，两次与固体蛇交手的天才女狙击手，充分利用女性特有的忍耐力，能够在一周时间内不吃不喝保持狙击姿势一动不动。伊拉克库尔德人，年幼时曾被 BIG BOSS 救过。联想到自己身为外国人而为美国卖命，因而对基地内狼和爱斯基摩犬杂交的狼狗具有特殊的好感。

吉姆·豪斯曼(JIM HOUSEMAN)——仅出场一次的国防部长，在得知"FOX DIE"计划失败后企图用核武器将基地所在的岛屿从地图上抹去，常把"corer story"一词挂在嘴边，足见是一个撒谎不脸红的无耻政客。自从为是无所不知的影子总统，但到头来不过是总统手中的一枚棋子而已，他以为始终蒙在鼓里，但总统先生其实对整个事件了如指掌，直接派出的间谍，也就是游戏中神秘的第三潜入者，早已在不为人知的时候把载有"合金装备"试验数据的光盘拿到了手，这一点从游戏结尾中那段没有图像的对话中便可略知一二。

"合金装备"的秘技挖掘

★箱卫的妙用——在游戏中共有三个纸箱，众所周知的用途是可以躲在里面而不被敌人发现，其实还用 2 个更为巧妙的功用。

在游戏中有 3 辆半履带式的卡车，而 3 个箱子上所写的"××行"的内容正好是这 3 处，作用不说自明了吧！只要罩上箱子在车里呆上几秒钟，主人公一下子就能到他想去的地方了，但从最后的雪原是不能直接回直升机坪和核保存栋的。另外众所周知的，女狙击手的手帕可以使狼狗变得友好，而你也可以制作一个和手帕有相同功效的箱子。在第一次到达通信栋后打一下等在一旁的梅丽尔，在她反击前赶快用箱子罩住，这时旁边的小狼狗为了抗议会在箱子上撒一泡尿，防狗箱子就算大功告成了。

★等级评定——游戏中通关后的等级共有 13 种评定，在此列举数种及条件：

A.BIGBOSS：最高级别，被发现回数 4 次以下，杀伤人数 25 人以下，使用军用粮食不超过 1 个，CONTINUE 0 次，3 小时内通关，并且不使用地型雷达，相当恐怖吧！

B.意为鹰或隼，2 小时 30 分以内通关，向速度极限挑战吧！

C.PIG：意思大家都知道了吧！条件是吃 130 盒以上的军用粮食。

D.TURTLE：海龟，通关用时超过 18 小时，其实这才是最难获得的等级。

另外，杀人超过 250 个，SAVE 80 次以上也各有特殊的等级评定，不过最常见的还是"豹"以及"豹"。

★恐怖的 C－4 杀人法——遥控炸弹 C－4 是对 Revolver Ocelot 以及 Valcam Raren 两个 BOSS 时最方便的武器，它的另一不为不知的功用是可以把它挂设在敌人的背上，跎开几步，再按下○键，"轰"的一声响，相当残忍的杀人方法吧！

★电梯速到法——设想一下在等电梯时被敌人发现那种上天无路下地无门的感觉吧！其实只要连点两下按钮，电梯就会无条件的马上打开，**はやく！はやく！**

★怒容满面——CALL 美玲 3 次都选"SAVE したい"的话，美玲就会生气了，第 4 次还不 save 的话她就会板起脸来，以后每重复"save した" 3 次，她就会做一次鬼脸。非常细致的设定。其实坎贝尔和 Nastasha Romanenco 也都会生气，具体条件就留待各位玩家去发现了。

★发现亡灵——在阴森恐怖的基地里，其实到处都游荡着亡灵，当然人的肉眼是发现不了的，但如果用照相机(**カメラ**)拍下一定的景物的话……。在观看照片模式下调出照片，亡灵们便纷纷显身了，其形像绝对鬼气十足。只可惜他(她)们并不是鬼，而是"MGS"的制作人员，如有兴趣不妨一一调阅，这样的地点共有 42 处，试列 12 处如下(此秘技请备足记忆卡后再试)：

1. 海尔屋子里的机器人照片(右)
2. 被忍者杀死的尸体堆积的通道
3. 梅丽尔被狙击后留下的血迹
4. 男厕所里士兵小便时的热气
5. 电刑台
6. 女洗手间里的镜子
7. DARPA 局长尸体上的蛆
8. Arms Tech 社长的尸体旁
9. DECOY OCTOPAS 的尸体
10. 主人公游泳潜入的海海域
11. 战车机甲库各层电梯里
12. 拿到照相机的那个房间

★关于梅丽尔的细致设定——作为女主人公出场的梅丽尔，其设定相当细致，在牢房里第一次看到梅丽尔后退出通风道，再进入时梅丽尔已换了一种锻炼方法，共有 6 种姿势，不想拿 BIG BOSS 或者 FALCON 等级的玩家尽可一试。另外，主人公在洗手间和梅丽尔相遇的这段情节中，如果在梅丽尔进入洗手间之后五秒内跑入洗手间并使固定情节发生的话，梅丽尔就会……

★有趣的读心术——主人公在所长室首次与精神占卜者碰面时，他竟然会为主人公占卜！首先，他将对于固体蛇先前的行动进行评价，而后他还会在记忆卡中搜寻 KONAMI 的游戏记录，假如你的记忆卡中有"心跳"的进度，他就会说"你是一个爱玩'心跳'等恋爱游戏的人！"怎么样，绝对利害的读心术吧！

文/REX　责编/PERFECT

宙城中。吉恩军得知这一消息后立刻派小分队潜入 SIDE6 破坏 RX－78NT。小分队中的巴尼与当地的少女克丽比相遇并坠入爱河。可具有悲剧色彩的是克丽丝恰恰是 RX－78NT 的驾驶员。本关共分三层，两层宇宙一层地面。一开始在第一层宇宙空间中敌我双方各有 3 个战舰编队在对峙。这时要从主基地中派出 1 支部队去增援。获胜并不困难，但敌人本关有一种狙击型扎古非常讨厌，要加以注意。在地面，主要是阿历克西斯驾驶的 RX－78NT 及其母舰与吉恩特遣小分队的战斗，击败它们不成问题。假如玩家不愿让这对恋人相残，可留下巴尼驾驶的装甲运输车不打直接攻陷敌人主基地即可。

STAGE 16

联邦军准备发动代号为“星之一号”的作战，借此将吉恩军彻底消灭。得知这一消息后，吉恩军决定先发制人，由夏亚率大批人马向联邦军发动进攻。本关敌人全安置一种声波武器，一旦成功便会给我军带来极大杀伤。本关地图分为三层，全部在宇宙一二层主要是敌人，而我军的部队全集中在第三层。这时我方主基地要派出 4 支部队，一支去一二层打游击。敌人的声波武器要安在好几个卫星上才能用，缺一不可。所以我方派出的游击部队当敌人占领完一个卫星而转移去占下一个时，再把它夺回来，牵制敌人部署声波武器。而另外三支部队配合其它联邦军队及白色要塞队在主基地附近布下天罗地网等着敌人来送死。本关敌人会从一二层一个接一个降落在我主基地附近，面对着我方严阵以待的精锐之师，它们也就注定了灭亡的命运。这样几个回合后敌人已被我方消灭殆尽。这时我军再乘势向一二层反攻。而夏亚与拉拉少尉等一批强敌在一层并不移动（拉拉是名孤女，从小被夏亚收养，在夏亚心中有着重要的地位。她也具有 NEW TYPE 能力）。当白色要塞队进攻时，会出现夏亚尔阿姆罗决斗而拉拉为救夏亚被阿姆罗误杀的情节（剧情安排）。这时夏亚等人会撤退，战斗以我方胜利告终。

STAGE 17

由于一败再败吉恩公国公王迪金决心向联邦投降。不料其长子吉伦·扎比竟公然弑父夺权，用吉恩军终极防卫武器“太阳激光炮”将正在谈判的父王迪金及其直属舰队与联邦舰队一起化为灰烬。而后发表强硬声明誓与联邦军血战到底，直至最后一兵一卒。本关是联邦军与吉恩军的最后决战。地图分为 4 层 1～3 层为宇宙空间，4 层为吉恩军要塞内部。本关我军处于极其不利的境地，二、三层集结了大批敌军。最糟糕的是，一上来我军主基地的四个炮台全被击毁，基地处于无保护状态，随时有被占领的危险。这时玩家手中至少要有 4 支部队。一支在主基地旁展开，把主基地给包住。另外三支在主基地周围展开，布下天罗地网。而二层的我军残余部队与白色要塞队应立即向第一层我军主基地附近集结。值得庆幸的是第三层大部分敌人只在要塞周围守护并不进攻我军。这样一来压力便少了不少。第二层的敌军和第三层一小部分敌军会源源不断上升到我主基地附近，但我方这时已集结了大批精锐歼灭它们不成问题。本关当夏亚再次被击败后他会乘小型机逃入第 4 层。当将除第三层那些守卫部队外的敌人全灭后，我方有两种选择一是集结大队人马向第三层敌军进攻，但会遭到顽强抵抗损失较大。或者一艘普通联邦战舰与白色要塞队降落到第三层敌军港口附近，下一回合突入到敌军要塞内部去占领敌人主基地即可（当到第三层会遭到敌人猛烈攻击，那艘联邦战舰应立刻把所属部队展开，掩护白色要塞队）。

STAGE 18

“一年战争”最终以联邦军胜利宣告结束。吉恩公国正式更名为吉恩共和国和国归附联邦。“一年战争”章节结束但并没有出现真正的和平，地球依然纷争迭起。吉恩军旧将迪拉兹在沉寂了三年后东山再起，纠集吉恩残余准备进攻联邦军。他得知联邦开发出了一种新型机体 GP02，于是派得力干将卡多少佐去偷这部机体。本关开始进入“星屑的回忆”章节。地图分为海、陆、空三层。一开始 GP02 已被卡多偷走。这时位于地面左侧卡多驾驶的 GP02 与其它五个敌军机体会且战且退向主基地逃窜。我方应一面让驾驶 GP01 的科与其同伴进行追击。而再从主基地派一支部队去抄了敌人老窝，但动作要快，时间久了敌人会有支部队从海底浮上来支援其主基地。

STAGE 19

得手后的卡多准备乘宇宙飞船逃往迪拉兹设在月球的基地“茨之园”。一定要 8 回合以内击落宇宙飞船，否则作战失败。本关地图只有一层为地面。卡多坐的宇宙飞船位于地图的右上角。敌军位于地图左侧与右侧中部两股机体成 L 型保护着它。这时我方应先派出两支部队汇合科的追击部队，而后一支从两股敌军的结合部突进去。而另外一支与科等人分别拖住两股敌军。如此便可轻松取胜。

STAGE 20

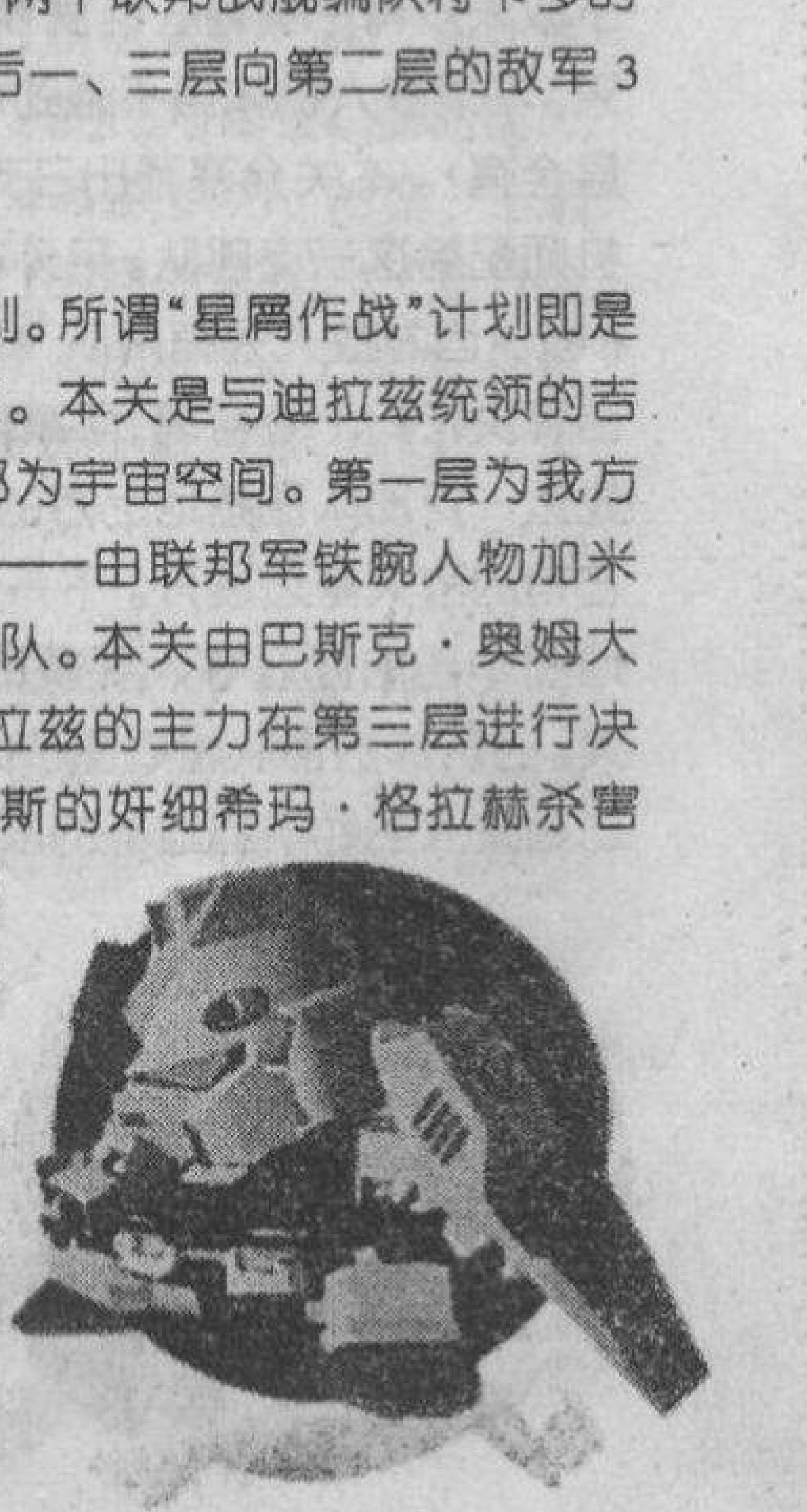
本关战场转移到了月球。地图分为 3 层。第一层为月球表面，二、三层为宇宙空间。首先在第一层的我方主基地应派出两支部队干掉位于本层的敌军一个 HP 高达 15200 的强力机体。此机体有一种令你损血过半且 EN 全无的 MAP 兵器，与其作战要四面包围不要把部队集中在一个方向。而后第一层的我军与第三层的科及其同伴在第二层汇合，合力消灭敌军位于第二层中部的 6 个战舰编队。

STAGE 21

联邦军在所罗门要塞集结了强大的舰队。对迪拉兹进行武力恫吓，逼其投降。结果弄巧成拙被卡多少佐用 GP02 发射弹将舰队全灭。本关地图分三层，全为宇宙空间。第一层我主基地先派出三支部队在主基地周围展开将从第二层升上来的敌军 3～4 个战舰编队歼灭。而第三层我军利用仅存的两个联邦战舰编队将卡多的 GP02 困住，用格斗技将其消灭。而后一、三层向第二层的敌军 3 个战舰编队上下夹攻可轻松获胜。

STAGE 22

迪拉兹下令执行“星屑作战”计划。所谓“星屑作战”计划即是将人造卫星改变轨道，让其撞上地球。本关是与迪拉兹统领的吉恩残壳最终战斗。地图其分三层全部为宇宙空间。第一层为我方主基地。本关加入强大的第三势力——由联邦军铁腕人物加米托夫·海星将军创立的“提坦斯”部队。本关由巴斯克·奥姆大佐率领的大批“提坦斯”部队与迪拉兹的主力在第三层进行决战。迪拉兹本人则一开始就被提坦斯的奸细希玛·格拉赫杀害（剧情安排）。一开始我方派出两支部队配合科及其同伴先把一二层的小股敌军消灭（科本关驾驶的是强大 GP03，实力强劲），让第三层的提坦斯与吉恩残党鬼打鬼。我方则可以趁机抄了它们位于第二层的老窝。或者当提坦斯用“十字卫星激光炮”把吉恩



军人造卫星 HP 打至 15000 以下时派一支部队将其击毁，坐收渔人之利。至此“星屑的回忆”章节结束。从下面进入机动战士 Z 高达的情节。

STAGE 23

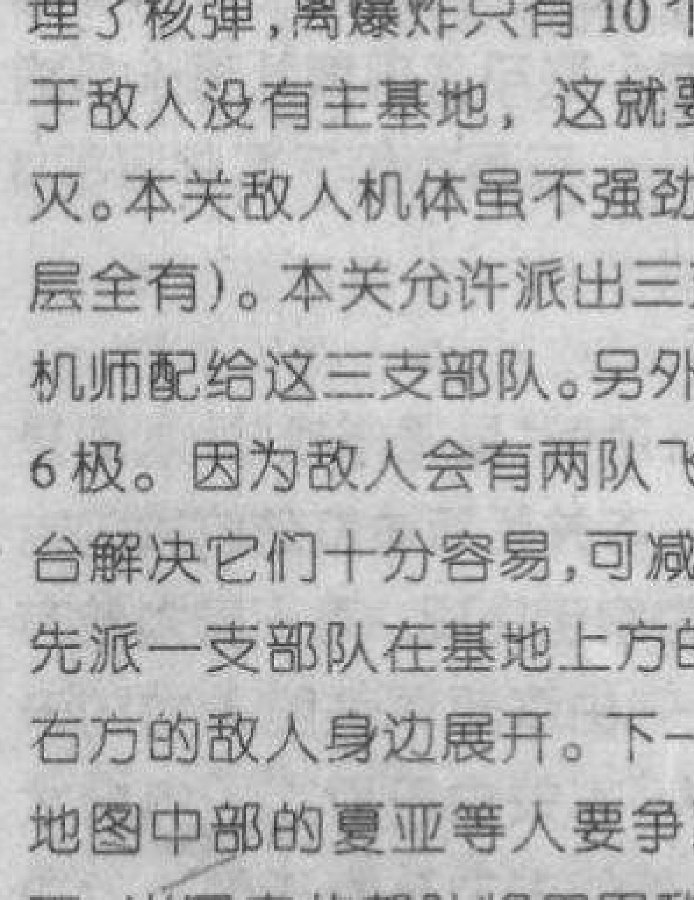
由于对担坦斯的高压政策不满，联邦内部的反对者组成秘密组织“奥古”与之对抗。一年战争中的风云人物夏亚也混入奥古，他化名柯特罗，取得了大尉军衔。本关夏亚等人偷袭提坦斯的军事基地，企图偷走新型机体 MK Ⅱ。由于少年卡谬与提坦斯军官捷利特有争执，所以当奥古来袭时索性开走 MK Ⅱ加入了奥古。本关地图分为三层，一、二层为宇宙空间，三层为卫星城内部。首先由于夏亚等人的母舰在宇宙中而他们却在卫星城内部(没有指挥修正)。所以一方面夏亚等人与卡谬用格斗技先将附近的两个强劲机体消灭。另一方面本舰要尽快突入到卫星城内部。在第一层的我主基地派出两支部队先把敌军在第二层卫星城入口的一个战舰编队解决掉。敌军的巴斯克·奥姆大佐的座舰与另外一个战舰编队会突入到第三层，但会停在港口处，即不移动也不派出所载机体，犹如两条靶船。我军可轻松的围而歼之。

STAGE 24

本关地图分为 3 层，1～2 层为宇宙空间，3 层为月球表面。一开始位于第二层的布莱德舰长驾驶的航天飞机遭提坦斯一强劲机体的追击。一方面它要尽快向位于同层的夏亚与卡谬等人靠拢，而夏亚等人也要全速赶去救护。若布莱德被击落则本关战斗失败。与此同时第三层我方主基地遭到围攻，这时玩家要派出两支部队配合另外两支奥古部队先将靠主基地较近的敌军机体消灭。而后拉到主基地后方埋伏。敌军会有 4 个战舰编队从二层降落到我主基地后方进行偷袭，另外两支奥古部队尽量拖住正面的敌人等玩家的部队把敌人的偷袭部队消灭后，再一鼓作气把正面的残敌歼灭。而夏亚等人将敌军追击机体和提坦斯军官达宁甘少佐率领的一个战舰编队消灭后即可过关。

STAGE 25

奥古向提坦斯在地球的加普罗基地发动进攻。当攻入基地后夏亚等人发觉中计了，原来阴了全的加米托夫·海曼在基地下面埋了核弹，离爆炸只有 10 个回合了。本关是极为艰苦的一关。由于敌人没有主基地，这就要求玩家必须在 10 个回合内将敌人全灭。本关敌人机体虽不强劲但数量多、分布广(空中、地上、地下三层全有)。本关允许派出三支部队。玩家要把最强的机体，最好的机师配给这三支部队。另外在此之前玩家要把主基地的炮台升到 6 极。因为敌人会有两队飞机降落在我主基地附近。有了 6 级炮台解决它们十分容易，可减轻主力部队的压力。本关一上来，玩家先派一支部队在基地上方的敌人身边展开。再派两支部队在基地右方的敌人身边展开。下一回合必须将这两股敌人全灭。而位于地图中部的夏亚等人要争取在 5 个回合内将周围的三股敌人全灭。当玩家的部队将周围敌人消灭后，留一支守卫主基地，另两支立刻突入到地下向地下的敌人发动进攻。争取在第 9 个回合前把地下的敌人全灭。夏亚等人在 5 个回合内把周围敌人消灭后立即向地面上方的敌军三个空战机体冲去，也争取在第 9 回合把敌人消灭。大约在第 7 回合，敌军两队飞机会降落在我主基地附近（一支在基地上方，一支在右方）。这时预先留的那支要配合炮台将其中一队全灭(集中攻击母舰)。另外炮台要重创另一支。下一回合可将其消灭。这样一来，大约在第 9 回合可将敌人全灭顺利过关。总之，本关取胜的关键在于玩家的机体是否强大。



STAGE 26

一年战争中的另一风云人物阿姆罗大尉摆脱了提坦斯的监视赶来与奥古的同志汇合。提坦斯得知后立刻派兵追击。本关地图分为三层空中、海上、海底。首先在空中的夏亚、卡谬等人尽快将敌军在空中的一个飞机编队歼灭而后降到海面上截击敌人追击阿姆罗的五个机体。我方主基地应派出两支部队先替阿姆罗抵挡一阵等夏亚与卡谬等人降下后再前后夹击将敌人歼灭。本关海底还有不少敌人但战力贫弱，我方解决完空中和海上的敌人后，再配合炮台将敌人全灭。本关阿姆罗的飞机不能被击落否则作战失败。

STAGE 27

夏亚决定前往宇宙，揭露提坦斯的暴行并宣传奥古的政策，为奥古争取到更多的支持者，提坦斯得知后决定派兵截杀夏亚。本关分为空中、地上两层。要确保夏亚乘座的宇宙飞船不被击毁。首先我主基地要派出一支对空火力强的部队（因为敌人本关全是飞行机体）。这支部队与从空中降下的卡谬、阿姆罗等人一起在夏亚乘座的宇宙飞船旁展开战斗。下一回合位于地面左侧的敌军几个机体和地面下侧中部的敌军一个飞机编队会冲到我军阵前。先集中火力把那个飞机编队的母舰击落（不要等它放出所载机体否则战斗会很被动）。大约在第三回合位于地面右下角的敌军 4 个机体会冲到宇宙飞船的右侧展开攻击。这时我军应已将那两股先冲过来的敌军消灭的所剩无几了。立刻调一支部队过去先缠住那 4 个机体，不要让它们集中攻击夏亚分散一下敌军火力。阿姆罗等人则将先前两股敌人的残余部队消灭后，再冲过去歼灭那 4 个机体。

STAGE 28

由于战事节节失利，提坦斯为扭转战局甩出了“强化人间”这张王牌。所谓“强化人间”即是将机师进行强化改造，极大的挖掘机师的潜力(与 NEWTYPE 相似)。本关提坦斯把强化少女“凤”少尉投入战场。本关地图分为空中、地面、海底三层。我方光派出一支部队与卡谬等人一起将“凤”包围。下一回合敌军一个飞行编队会冲到我军附近先集中火力击落母船。然后再集中火力将“凤”消灭（她驾驶的 HP 高达 22000 的大型 MS，我方机体的攻击力一定要强大才行）。另外敌人会有两支潜艇部队浮到我主基地附近用 7 级炮台可轻松解决它们。

STAGE 29

提坦斯向奥古在月球的据点发动了进攻。本关地图分为三层，全部为宇宙空间。本关敌人为一艘超级战舰。不但 HP 高、攻击力强而且机动性奇高。我军攻击命中率往往只有百分之二三十。另外，它所载的机体也比较强劲。这时我军先派出两支部队在主基地旁守株待兔把送上门的敌军歼灭。而与此同时卡谬等人与另一支奥古部队要拖住那艘超级战舰。(放心，它只会追击卡谬等人，但不要和它硬拼那是找死。至于怎么拖住它，在这里我教大家一个绝招。在分层的宇宙空间作战时，舰船与机体的指令有前面飞行与奥面飞行。前面飞行是指升到上层宇宙空间的同样位置。奥面飞行是降落到下一层宇宙空间的同样位置。本游戏的所有机体都是可移动攻击的母舰除外，但敌人很傻，它们的机体明明可执行前面或奥面飞行并攻击我军，但它们偏偏要机体回母舰，尔



后由母舰进行上述两个指令。这样一来机体便无法攻击。而等到下回合它跟着我军再次换层，并释放出机体后由于机体已移动完毕又无法攻击。这么周而复始只要卡谬等人来回换层，它就一直无法攻击我军。这招屡试不爽)。而当我军将其它敌人消灭后，算出那艘战舰的座标，在第一层的相同位置四周布上我军强力机体，而后让卡谬等人把它引上来。由于它四周被围，一回合内无法放出所载机体而我军则可用命中率相对高一些的格斗技将其歼灭。

STAGE 30

提坦斯攻击失败后又再次发动进攻。这次更夸张，不但那艘超级战舰在，而且敌人还弄来一个 HP 达 99000 殖民卫星。本关地图分 4 层，1～3 层为宇宙空间，4 层为月球表面。一开始，我军派出两支部队配合卡谬、阿姆罗等人在第三层的月球前构成一道防线（注不能让敌人及殖民卫星冲破防线进入第四层否则作战失败)。下一回合，正面敌军三个战舰编队会杀来，先打掉左右两个。而后集中火力打跨中间的那艘超级战舰。几个回合后敌军会有 3 个战舰编队与殖民杀到。不用理会那个殖民卫星，消灭 3 个战舰编队就可过关了。

STAGE 31

在挫败提坦斯的进攻后，奥古向提坦斯位于非洲的最大军事基地乞力马扎罗发动攻击。本关地图分为空中、地上两层。一开始，加米托夫·海曼便丢下一批走狗自己坐飞船逃之夭夭了。

本关是极为艰苦的一关。这倒不是因为敌人强大而是由于我方在基地埋了炸弹，因此必须在 8 回合内将敌人全歼。由于敌人绝大部分是飞行机体，所以我方派出的两支部队要有对空火力强的机体。所幸本关友军不少，夏亚、阿姆罗、卡谬等都在，尽力在 8 回合内把敌人全灭吧！

STAGE 32

由于丢失了最大的军事基地，提坦斯在地球的势力基本瓦解。这时地球联邦议会在达卡尔召开，阿姆罗与夏亚等人决定突袭议会所在地，在议会上公布提坦斯的罪行，争取联邦议员的支持。本关地图分为空中、地上两层。一开始阿姆罗、夏亚、卡谬已占领议会。化名阿特罗的夏亚在议会上公开自己的真实身份并发表长篇演说。而本关的任务就是保护夏亚在 3 个回合内不被杀死。首先，本关之前允许玩家派一支队伍，这时玩家要挑一组 HP 高、移动快的机体出战。另外，在空中的三个机体一开始要立刻降下，下一回合敌军会有一支飞行编队降落在夏亚附近。这时卡谬、阿姆罗与那三个机体要在一回合内把敌军的母舰击毁。否则等下一回合它所载的机体就会疯狂进攻后夏亚（夏亚本关无法作战和移动)。另外玩家派出的部队要尽快冲到夏亚附近保护他。本关敌众我寡，且敌人机体 HP 全部超过 10000，因此要与敌人周旋，不可硬拼。

STAGE 33

夏亚的演说博得了议会的支持。至此，提坦斯人望尽失，加米托夫·海曼也被人刺杀。提坦斯残党由西罗克率领，继续顽抗。

本关地图分为三层，全部为宇宙空间。一层为我方主基地，而在二、三层西罗克集结了大批人马准备对我军进行“隆重欢迎”。这时由神秘少女哈曼·卡恩率领的一支部队加入我方作战。首先本关主要战斗在一、二层展开。这时我方要派出三支精锐部队。一支去增援第二层夏亚等人。另外两支配合哈曼·卡恩迎战敌人从下面升上来的部队。此外要注意敌人的“太阳激光炮”，只要避开它的发射范围就行了。“太阳激光炮”会停在第一层上方，它一旦确定发射范围后，就不能移动也不能更改。当把一二层的敌人消灭后，敌军在第三层主基地留有 4 个战舰编队。总之我军要集中所有部队在一个回合内全部降到第三层，全力争取两个回合就把它们全部干掉。

STAGE 34

将西罗克击退后，众人明白了海曼·卡恩的身份及来意。原来在宇宙历 VC 0079～80 的“一年战争”后，吉恩军的残兵败将中除去一部分人跟迪拉兹于 VC 0085 年发动“星屑作战”外，其余的人则被流放到了小行星“阿克西斯”上，在这里他们拥立扎比家族的唯一血脉、多兹鲁的女儿美瓦尼·扎比为幼主，而哈曼·卡恩则是辅佐幼主的摄政官。经过数年积聚实力，哈曼·卡恩于 VC 0088 率军队逼近地球，而她此行的目的就是为了复兴吉恩、振兴扎比家族。由于这个目的让联邦无法接受。于是她“化友为敌”向我军发动进攻，VC 0088 年 2 月 22 日新吉恩、提坦斯、奥古三股力量展开决战。

STAGE 35

VC 0088 年 2 月 22 日的决战中，新吉恩大伤元气，提坦斯彻底玩完，只有奥古取得了决定性胜利。但新吉恩经过一段时间休整后又再次向地球进攻。本关难度极低且只有一层地图，玩家只需适应一下新主角捷多的机体性能即可。

STAGE 36



联邦政府把新开发的 ZZ 型高达投入战场，新吉恩得知后派兵截击追输 ZZ 高达的联邦军。本关地图分 4 层，1～3 层为宇宙空间，4 层为

卫星城内部。

首先，位于第四层的我方主基地派出两支部队把敌人本层的三队飞行机体、以及后来的一支战舰编队歼灭。而位于第一层的捷多等人将本层敌人的一支消灭即可过关。本关敌人有3个强力机体非常棒，一定要捕获过来。

STAGE 37

新吉恩展开了向地球降下作战，兵锋直指联邦议会所在地——达卡尔。而这时一些提坦斯残党也趁机捣乱。本关地图分为空中、地上、海底三层。一上来，我方派出两支部队配合捷多等人在主基地周围展开作战。先把提坦斯残党消灭。本关提坦斯残党的机师水平还可以，但机体差得惨不忍睹。相信玩家到37关应开发出不少强力机体了，届时玩家可充分体会到用AK47打三八大盖的感觉(有点夸张)。在中途敌人有3支潜艇部队上升到主基地附近，假如在此文前玩家把炮台升到9级以上，对付它们不成问题。当将冲过来的敌人全灭后，哈恩·卡恩率领一部份敌人全停在主基地附近待机。由于敌人机体多且火力配置合理，更加上8级炮台的辅助，也是块难啃的骨头。所以最好把捷多等人顶在前面挡枪子，而玩家部队躲在后面进攻。

STAGE 38

由于对达卡尔进攻失利，新吉恩等又把殖民卫星推向地球。本关地图分宇宙、空中、地上、海底四层。殖民卫星会坠落在地面上方，我方主基地附近。届时我军只要没有机体被毁即可达到目的过关。

STAGE 39

由于新吉恩实行卫星落下作战，联邦政府被迫将SIDE3宇宙城让给新吉恩。然而哈恩·卡恩手下的军官格雷米少佐对其不满而率兵反叛，趁着新吉恩军内讧的大好时机向其发动进攻。VC 0089年1月17日，联邦军、新吉恩军、格雷米军展开最终对决。本关地图分4层，全部为宇宙空间。1层为我方主基地，3、4层分别为格雷米军与新吉恩军的主基地。本关堪称整个游戏中最为精彩的一关。新吉恩军与格雷米军均有大批强劲机体登场，攻击方式更令人眼花了乱。玩家先派出3支部队在第一层展开，再把捷多等人也撤到第一层守卫。新吉恩军与格雷米军在三、四层杀得天昏地暗。我军一方面把升到第一层的敌军歼灭，一方面座山观虎斗。等它们斗得两败俱伤后再把它们一鼓全歼(别忘了捉几个好机体)。本关哈恩·卡恩与格雷米的机体攻击力很强，往往一下就可击毁我军一个机体。以玩家自己的部队恐难将其消灭，建议用捷多等人的MAP兵器即可轻松取胜。本关过后"机动战士ZZ高达"章节结束，下面进入"逆袭的夏亚"章节。

STAGE 40

VC 0089年1月17日的战斗，新吉恩军被击败，哈恩·卡恩与格雷米双双毙命。然而在VC 0093年，于VC 0088年大战后失踪的夏亚又再度出现。在宇宙居住区"SWEET WALLTER"建立据点，重建新吉恩，并向联帮宣战。本关地图分4层，全为宇宙空间。由于本关敌我兵力悬殊，所以一开始玩家先派一支部队守卫主基地。而第三层的朗德·贝尔队不要与新吉恩军强化人邱尼少尉纠缠，全速冲到第四层去占领敌人主基地。千万不要妄想与敌人硬拼硬，否则夏亚和邱尼会打得你欲哭无泪。

STAGE 41

夏亚下令新吉恩军展开"地球寒冷作战"。在过去，提坦斯、迪拉兹部队、哈曼部队皆有把殖民卫星推向地球的战例。而对地球联邦政府已彻底绝望的夏亚此次展开的地球寒冷作战便是要将小行星"阿克西斯"整个推向地球，使另一个冰河期降临地球，彻底毁灭腐败的联邦政府。本关地图为4层宇宙空间。一上来位于4层的我方主基地被敌军近十个战舰编队团团包围。我方要立刻派出4支部队迎战，由于敌军人数很多，而最可怕的是夏亚、邱尼、珂丝三人驾驶的机体，它们实在太强，玩家根本抵挡不住，所以玩家在此之前最好能有"十字卫星激光炮"。届时用它把那三个瘟神给摆平。只要夏亚的人一完，其余的敌人凭玩家的部队与朗德·贝尔队足以应付。假如玩家无力解决夏亚等人，那就等着哭吧，玩家苦心经营的部队恐怕会一朝尽丧。

STAGE 42

夏亚下令开始把"阿克西斯"推向地球，新吉恩军与联邦军展开最后一战。本关地图为4层宇宙空间。由于是最终决战，所以玩家要派出最强阵容。本关敌人不多但有很多核武器它们的自爆非常狠，所以玩家要速战速决，一上来派出4支部队，一支守主基地，另外三支向第四层敌军主基地全力冲刺，而第三层的朗德·贝尔队先把左下方敌军三个战舰编队消灭，然后负责截击敌军的核武器，等我军将敌军主基地攻下便大功告成。

战术心得与技巧

①与敌军作战时，首先应击毁的目标便是敌人的母舰，因为母舰一毁其下属机体会丧失进攻与行动能力。所以作战时要集中机体攻击对方母舰。

②在绝大多数关中敌军都有主基地，只要占领敌人主基地即可获胜。当我军觉得敌军过于强大时，可避实就虚，直接攻占敌军主基地。

③炮台的作用：主基地的4个防卫炮台刚开始很弱，但只要给它们不断升级便会逐渐变强。到了6级以上便可独挡一面了，炮台命中率虽然低但强大的攻击力是不容小视的，所以在游戏中及时对炮台进行升级显得尤为重要。

④"逃跑"战术：在分层地图做战时显得尤为重要。具体在攻略中的"机动战士Z高达"章中，提坦斯超级战舰那关。

⑤在地图中除敌我双方主基地外还有不少分支基地（如卫星、楼宇等），假如占领它们不但过关加分而且还可给母舰补充EN与HP。但只能用机体来占领，母舰不行。

⑥在特定关击败特定对手可获15000分。如在第四关用"白色木马"击毁卡尔玛·扎比的座舰；在第九关中把地图左侧EX-AM机体打得快死时由左侧联邦军那队机体的长机(银白色那种)将其击毁；在十三关让白色要塞队中驾驶飞机的队员攻击多兹鲁等(还有不少有待各位玩家自己发掘)。

⑦指挥修正的重要，一艘母舰所属的机体作战时不能离开母舰的指挥修正范围，否则实力会大打折扣。但敌人不受此影响，实在不公平。

⑧"炮灰"战术：在这款SD高达里真正与玩家共同奋战到底的是那些玩家自己登录的驾驶员与开发的机体，而高达系列中的主角及专用机体只在各自章节中出现，章节结束时便拜拜了，而玩家也无法拥有与改造他们的机体。所以在对付难打的敌人时最好让他们上，就算它们机体被毁下关也会依旧出现（最重要的事玩家不掏修理费），当他们把敌人机体打得差不多时，再由玩家机体来完成最后一击，可得大量EXP。

文/朱崴　责编/PERFECT

封神演义

酒池肉林 生灵涂炭

光荣制作的战棋游戏向来是中规中矩，难度适中。不过今作多多少少有些借鉴“FFT”之嫌，而且整个流程有着单一化的问题，玩到中后盘常让人感到枯燥。相比之下，还是“封神演义”的传统题材更加吸引人。

PS　厂商：KOEI　类型：SLG
发售日：98年9月10日



讨伐暴君商纣，歼灭邪帝蚩尤，拯救乱世中的芸芸众生！

解说“洞府修行”

“洞府修行”是游戏中比较新颖的系统，其中不仅可以提升级别还能够获取特殊道具，因此对玩家来讲是至关重要的。如果准备提升角色的级别或是修炼类似“乾坤术”等不易成长的能力，就要进入“元始天尊”的洞府修行。这里介绍一种修炼的委任模式，待战斗开始后，先按“×”，把光标移至地面按“START”，调出菜单选第一项即可。这样战斗便会基本上自动进行，电脑将控制主角的行动。玩家大可看杂志、喝杯茶，待战斗结束后如此往复，便可在比较轻松的状态下完成修炼。

除“元始天尊”外，其他随剧情出现的仙人洞府是获得宝物的最佳去处。玩家每次击败神仙都会得到一件特殊道具，随之该神仙的级别也会大幅提高。一般来讲，神仙的级别增至40多级便达到了顶点（燃灯道人为48级），如果玩家再次将其击败，那么洞府将永远无法进入了。不过，由于仙人的攻防能力均很高，而且一轮行动中可以做二至三次攻击，因此玩家要想将全部仙人击倒，除了超强的能力以外就要靠运道了！

有关隐藏道具

游戏中的绝大多数战场均藏有宝物，只要我方队员在该位置上待机便可取得（类似雷震子的浮空角色无法获得）。在游戏进入中盘后可收到杨任。他有一项“掌中目”的特技，作用是看到战场上的隐藏物品和陷阱。玩家利用此特技就可以轻易的发现道具了。不过，“掌中目”无法分辨是陷阱还是宝物，有时经过一番苦战冲过去后，发现只是个陷阱，那种感觉实在……

隐藏角色赵公明的加入

在赵公明和其妹首次出战时，要先击倒赵公明。这样就可把他生擒活捉，而后选择第一项将其释放。之后，击破九曲黄河阵，再次活捉赵公明后再次将其释放。那么在随后的情节中赵公明便会加入。赵公明各项能力均不错，是类似黄飞虎、杨戬的主力角色。

枪矛类

名称	物理效果	法术效果
火尖枪	攻+10、回+4	乾坤术
三尖刀	攻+12、回+3	乾坤术
飞电枪	攻+17、回+15	乾坤术

弓弩类

名称	物理效果	法术效果
乾坤弓	攻+34、命+20	乾坤术

枪矛类

名称	物理效果	法术效果
眉目飞刀	攻+30、命+18	乾坤术
飞烟剑	攻+27、命+7	乾坤术
昏迷剑	攻+38、技+12	幻惑术
起瘟剑	攻+40、体+16	幻惑术
二龙剑	攻+24、回+11	幻惑术
青云剑	攻+36、知+11	幻惑术
莫邪宝剑	攻+18、防+3	气功术
吴钩剑	攻+26、防+9	气功术

棍杵类

名称	物理效果	法术效果
加特神杵	攻+50、防+15	气功术
金棍	攻+23、防+3	气功术
荡魔杵	攻+34、移+1	安命术
撞心杵	攻+32、移+1	安命术
散瘟鞭	攻+38、速+10	幻惑术
打神鞭	攻+26、知+8	幻惑术
降魔杵	攻+11、回+6	乾坤术
蛟龙金鞭	攻+30、回+15	乾坤术

头盔类

名称	物理效果	法术效果
八卦云光帕	防+19、速+10	安命术
金霞冠	防+40、体—18	安命术
皆中帽	防+22、命+20	安命术
鱼尾冠	防+24、知+20	安命术
金刚帕	防+25、体+20	安命术
神达冠	防+16、技+20	安命术
豹头冠	防+28、速+20	安命术
雷瞬帽	防+34、回+18	安命术

注1：本文揭示的装备均为图标上带有★号的特殊道具，合计92种，如有疏漏也望读者原谅。

注2：部分非特殊装备的性能也很好（尤其是弓弩类），但因篇幅所限无法一一列举。

注3：最终破关后将有奖励选项出现，其中有一些音乐设定欣赏。另外，笔者并未进行第二轮游戏，因此不知道是否会有新内容出现。

饰品类

名称	物理效果	法术效果
形天印	移+1	安命术
四肢酥圈	移一1	安命术
小匣	速+12	幻惑术
盘古旌	移+1	安命术
神鳌	防+16	气功术
万刃车	攻+19	气功术
风火蒲团	技+18	幻惑术
番天印	体+18	幻惑术
花篮	移一1	安命术
乾坤尺	回+19	乾坤术
金砖	知+19	幻惑术
钻心钉	知+20	幻惑术
九龙神火罩	知+16	幻惑术
混元幡	体一18	气功术
捆仙绳	技+12	幻惑术
四海瓶	体+13	幻惑术
照妖镜	防+19	气功术
琉璃瓶	知+13	幻惑术
落宝金钱	投射无效	气功术
白面猿猴	攻+19	气功术
五龙轮	知+9	幻惑术
如意乾坤袋	命+11	乾坤术
裂目珠	防一5	气功术
红珠	防一5	气功术
杏黄旗	技+8	幻惑术
缚妖绳	速+8	幻惑术
金光挫	雷减半	气功术
头痛磬	知+10	幻惑术
发躁帜	技+10	幻惑术
太阳针	速+12	幻惑术
形瘟旌	投射无效	气功术
疫病种	体+10	幻惑术
日月珠	防一8	气功术
玲珑塔	技+4	幻惑术
定风珠	攻+3	气功术
荒风帜	命+3	乾坤术
戮魂幡	体+8	幻惑术
劈面雷	命+5	乾坤术
雾露乾坤网	移一1	安命术
遁龙桩	速+4	幻惑术
万里起云烟	攻+6	气功术
万鸦壶	命+8	乾坤术
风袋	命+9	乾坤术
缚龙索	速+6	幻惑术
拌黄珠	防一8	气功术
开天珠	防一8	气功术
混元珠	防一8	气功术
劈地珠	防一8	气功术
蜈蚣袋	速+14	幻惑术

饰品类

名称	物理效果	法术效果
碧琵琶	回+19	乾坤术
混元伞	技+16	幻惑术
火龙镖	回+7	乾坤术
梅花镖	体+12	幻惑术
乾坤圈	攻+3	气功术
五火神焰扇	命+4	乾坤术
阴阳镜	移+1	安命术
安命护符	——	安命术
气功护符	——	气功术

铠甲类

名称	物理效果	法术效果
扫霞衣	防+21	行动系无效、安命术
裂石铠	防+23	石化无效、安命术
解毒绫	防+24	毒无效、安命术
紫授仙衣	防+32	炎减半、安命术
混天绫	防+29	拘束系无效、安命术
散病布	防+26	病系无效、安命术
折服布	防+27	诅咒无效、安命术
勇壮铠	防+30	制御系无效、安命术

丹药类

名称	效果
复归丹	行动系、制御系解除
快愈丹	病系解除
常能丹	能力系解除
解石丹	石化解除
常态丹	全异常解除
解缚丹	拘束系解除
复活丹	HP 回复 200
回复丹	HP 回复 50
活力丹	体力上限+5
明知丹	知力上限+5
俊速丹	速度上限+5
神技丹	技量上限+5
仙桃	技能上限+5
免战牌	救助



文/侯一　责编/PERFECT

神佑擂台·EHRGEIZ

毒手尊拳 神佑擂台

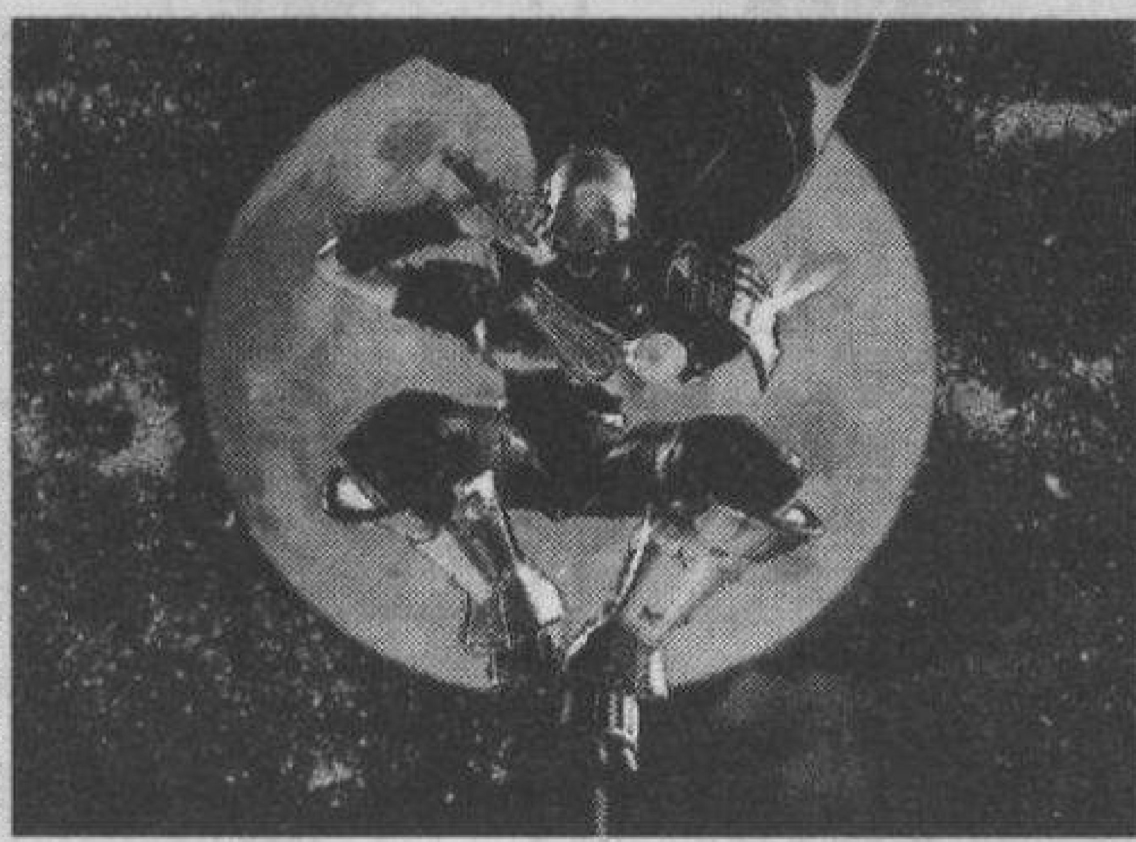
“神佑擂台”是充分体现史克威尔多元的发展方向和梦工厂小组制作实力的作品。此次针对 PS 的移植版不仅有新模式增设，还将有大量街机版中没有的新人登场，相信在 NAMCO 的协助下必定会令移植效果有所保障。

PS 厂商：SQUARE　类型：3D FTG
发售日：预定 98 年 12 月



在“TOBAL 2”获得广泛好评后，“神佑擂台”继续登陆 PS！





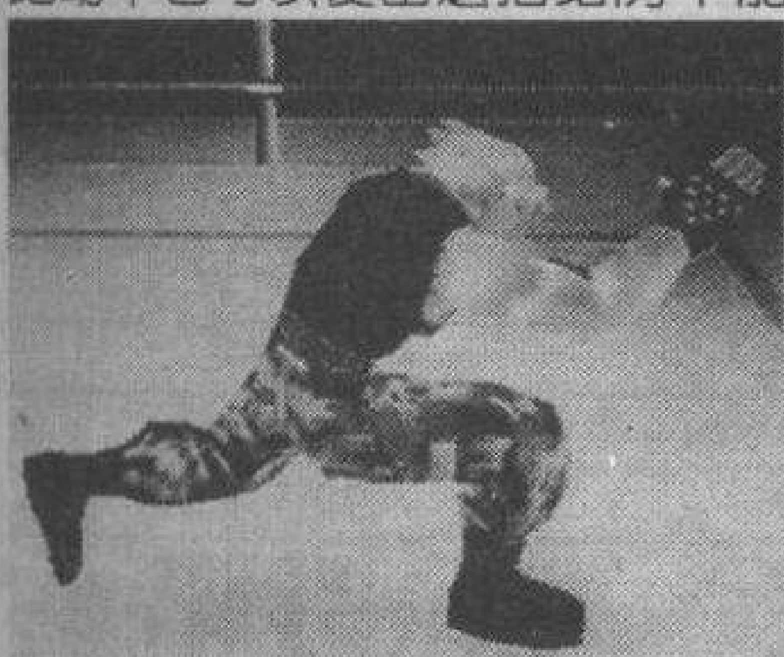


在演示版中的两套操作系统

版本	上段攻击	下段攻击	上＋下段	必杀技	防御	跳跃
街机版	△/□	×	——	○	R1/R2	同方向连按两回
PS 版	△	×	□	○	R1/R2	L1/L2

特殊蹲投技——抱摔技

在走动中按住防御键再同时按下上段和下段攻击键就可使出“抱摔技”。如果对手此时处于站防状态就必然会重招。此外在跑动中也可以使出这招站防不能的抱摔技。





化解对方的攻击——反击技

在对手击打你的瞬间按下必杀技的键便可成功阻断对方的攻击。不过反击技并不能损耗对手的体力，此外跳跃攻击和背后攻击是不能进行阻断的，而且使用反击技还会消耗角色的必杀技气槽。





从跳跃中产生的派生技

游戏中按跳跃键的时间长短是会影响到角色的跳跃高度。一般来讲，有两种共通的跳跃攻击技——回蹴与着地蹴，它们的出招分别是“防御＋上段攻击＋必杀技”和“防御＋下段攻击＋必杀技”。当然，如果从跳跃开始便按住攻击键就会派生出新技！





“FF Ⅶ”中的角色将陆续登场！

在早些推出的街机板“神佑擂台”中就有克劳德和迪芙登场。此次，史克威尔在 PS 版中再次推出三名“FF7”中的角色，分别是 BOSS 萨菲罗斯、女忍者尤菲、和遭宝条改造的温森特。史克威尔这样做无疑是想把对“FF7”感性趣的玩家统统吸引到“神佑擂台”的阵营中来。如今在游戏发售前已经公布了不少的隐藏角色，所以并不排除还会出现其他的隐藏角色……



格斗与考古兼修的冒险家 增田光司

增田光司得力助手，考古研究所的高材生 克莱尔

超古代文明遗迹的狙击手——三岛 拳

输入	攻击判定	技名
上	上	陆军跳
上、上、上	上、上、上	两连踢
上、上、下、上	上、上、下、中	CD 组合拳
上、下、上、上、上、上、上、上、上、上、上	上、中、中上、上、上、上、上、上、上	音速拳
上 + 下	中	升龙
上 + 下 + 必	防御不能	RUSH
上 + 必、上	中、中	双升击
下	下	低踢
下 + 必	下	地狱回转
下 + 必、上	中	碎裂叩
下 + 必、下	下	回身铲
下 + 必、上、下	中	回旋击左
下 + 必、上 + 下	中	裂腹击
G + 上	中	地狱剑
G + 下	下	旋转低踢
G + 下、上	下、中	旋转高踢
G + 上 + 必、下	上、下	蜃景旋转踢
G + 下 + 必	中	雹踢
右转 90° 上	中	侧翼插上 · 左
左转 90° 上	中	侧翼插上 · 右
上 + 下(在比敌人高的位置)	防御不能	陨石落
上(站立中)	上	旋转高踢
上 + 必(站立中)	中	卫星踢
走步中 上、上	上、中	锤剑
跑动中 上、上、上	上、上、中	三黑鹰
跑动中 下	下	铲踢
跑动中 上 + G	中	空袭踢
跑动中 上 + 下	中	肩部冲撞
G、上(跑动中按方向)	中	回旋背身踢
蹲下 上	上	枪 · 直击
蹲下 上(连打)	上段防御不能	火箭炮 · 直击
上(按住 G 短时按方向键)	中	割裂
上、上(同上)	中、中	割裂 击
上、下(同上)	中、下	割裂旋转击
下、上(同上)	上	风之神掌
下、上 + 下(同上)	中	光明之神掌
下、下、下(同上)	下、下	アビス旋转

GUST 技

输入	攻击判定	技名
下 + 必、下、上	中	回旋击 · 右
下 + 必、上	下、中	地狱旋转肘
按住 G 短时按方向键 上、下、上	中、下、中	割裂连击
上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、G	上、上、中、中、中、上、中、上、上、中、中、中、防不能	最终冲击

投技

输入	攻击判定	技名
必	防御不能	手枪
必、必	防御不能	手枪 · 双击
必(连打)	防御不能	手枪 · 三击
方向键 + 必	防御不能	?
跳跃中必	防御不能	?
前转中必	防御不能	手雷
方向键转 90°必	防御不能	?
无必杀技槽时 必	中	手锤

必杀技

输入	投摔后的状态	技名
正面投	拔出	伸展技
正面投 上连打	拔出	塔桥
左侧投	左侧抓	NECK CRUSH
右侧投	拔出	MOON DAVID
背面投	左侧抓	铁腕投
回转投	拔出	凶暴回转

"FF7"中的主人公——克劳德

输入	攻击判定	技名
上	上	刺拳
上、下	上、下	天地破
上、下、下	上、下、下	冷静连击
上、上、下	上、上、下	亡命击
上、上、上、上	上、上、中、中	死神陷井连击
上 + 下	上	膝攻击
上 + 下 + 必	中	肘击
上 + 下 + 必、上	中、中	死亡陷井
上 + 必	中	钩拳
上 + 必、上、上	中、中、中	新罗式连击
上 + 必、上、下	中、中、下	创世纪连击
下	下	低踢
下、下、上	下、下、上	战士原创技
下 + 必	下	下段膝攻击
G + 上	上	高踢
右转 90° 上	中	右侧击
左转 90° 上	中	左侧击
处于比敌人高的位置 上 + 下	防御不能	神罗空技
蹲下 下或 G + 下	下	爆破击
按住 G 短时按方向键 下、上	中	魔晃拳
站立中 上	中	连踢
跑动中按方向 G、上	中	背转踢
跑动中 上	上	空气爆弹
跑动中 下	下	爆攻击
跑动中 上 + 下	中	击打
跑动中 G + 上	中	膝攻击

GUST 技

输入	攻击判定	技名
上、下、上	上、下、中	连击
上、上、下、上、上	上、上、下、中、中	扎库斯连击
上 + 必、上、下、上上	中、中、下、中、中	神罗式连击
G + 上、上、上	上、上、中	神罗式连击
蹲下 下或 G + 下、上、上	下、中、中	扎库斯短击

投技

输入	投摔后的状态	技名
正面投	拔出	正摔
正面投 (下或上连打)	拔出	(由下或上)正摔
左侧投	拔出	侧投
右侧投	左侧抓	锁喉摔
背面投	右侧抓	破晃投
转一周投	白刃取	超究武神霸斩

必杀技

输入	攻击判定	技名
必	用 G 键还原	拔剑
必(连打)	防御不能	陨石雨
上	剑	神罗 一太刀
上、上、上	剑、剑、剑	爆裂刀连斩
下	剑	神罗 二太刀
下、下、下	剑、剑、剑	硬石碎
上 + 下、上、上、上	移动、剑、剑、剑	萨菲罗斯连斩
上 + 下、下、下、下	移动、剑、剑、剑	魔剑连斩
上 + 下、G + 上	移动、剑	勇敢者
上 + 下、上、上	移动、剑、剑、剑、剑	凶斩
G + 上、上、上	剑、剑、剑	蝴蝶刀
移动中 G + 上	剑	罪恶乱斩
移动中 G + 上、上	剑、剑	罪恶危机
移动中 G + 上、下	剑	罪恶蜃景
无必杀技槽时 必	剑	狼牙棒击

注 1:"上"即上段攻击、"下"即下段攻击、"G"即防御、"必"即必杀技。

注 2:以上技表公开日期较早,因此待游戏发售后可能会与上文介绍
出招有少许差别。

责编/PERFECT

无尽的兵器

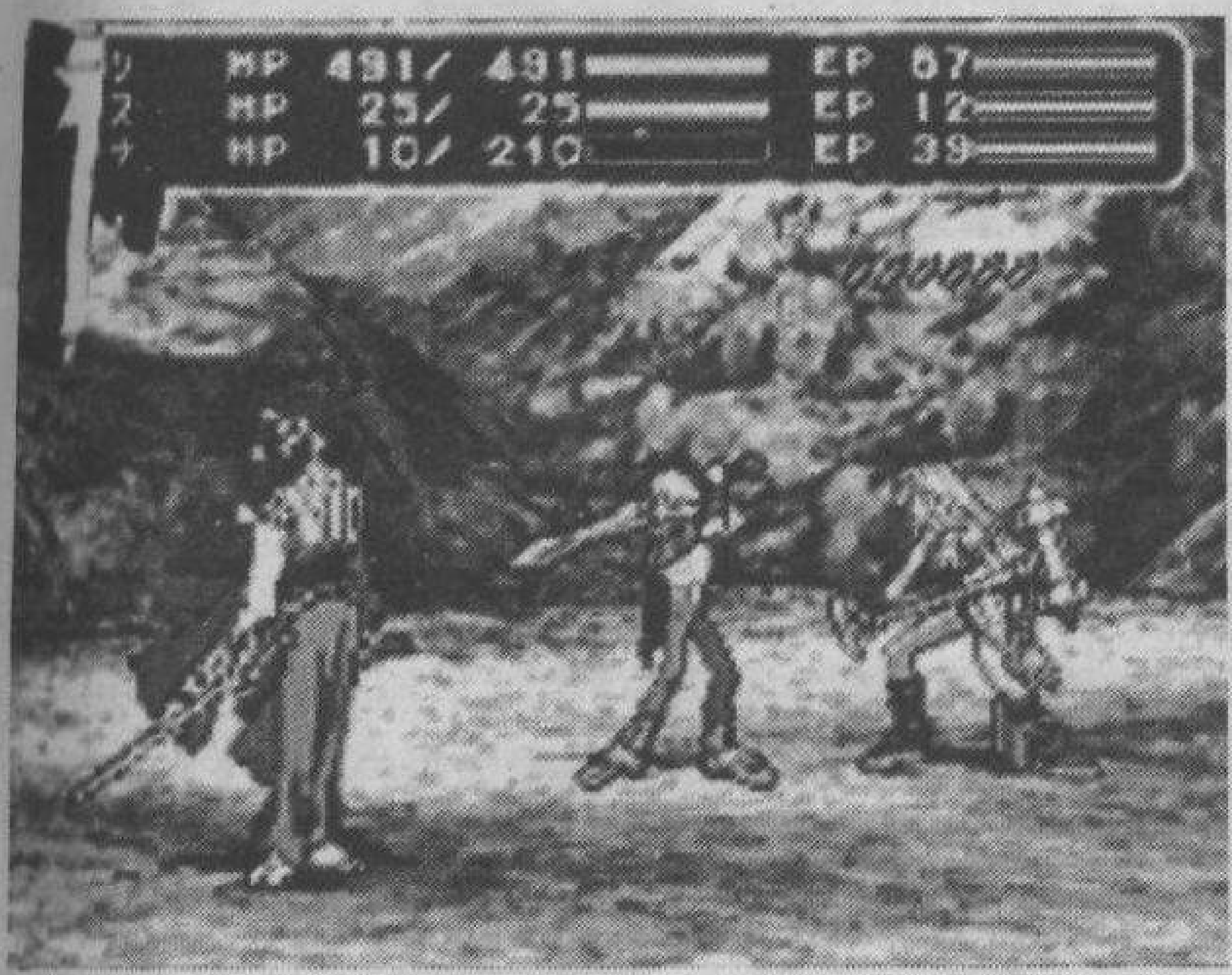
机械精灵幻想大陆

今作是由 ATLUS 与广井王子携手开发的 RPG 游戏，而且活跃于漫画界的伊东岳彦氏也参与了游戏的企划工作，因此倍受瞩目。不过直至本刊截稿，对于今作的许多方面仍不甚明朗，看来玩家要等到游戏发售后在家中慢慢体味其中的乐趣了。



PS　厂商:ATLUS/RED　类型:RPG
发售日:预定 98 年 12 月

ATLUS 与 RED 携手开发，融入优质动画与 CG 的超大作！



故事背景仍沿用传统的剑与魔法的幻想世界，在其中既有邪恶势力集聚的帝国要塞，也有处于中立状态的机械都市和隐匿原始文明的自然村落。

故事主角麦斯由于自己的家乡遭受帝国的突袭而展开冒险，而后麦斯又结识了今作的女主角索迪娜，并成为了一对热恋中的情侣。看来麦斯除了要找帝国复仇以外，还要照顾他与索迪娜的恋情！

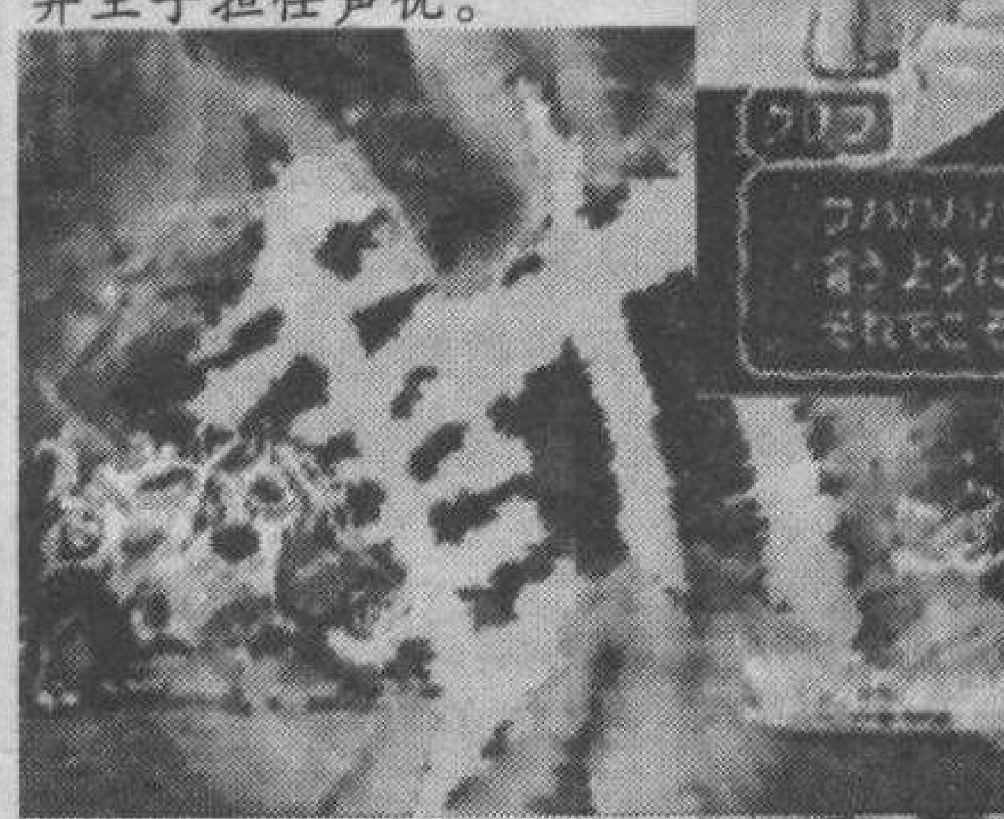
责编/PERFECT

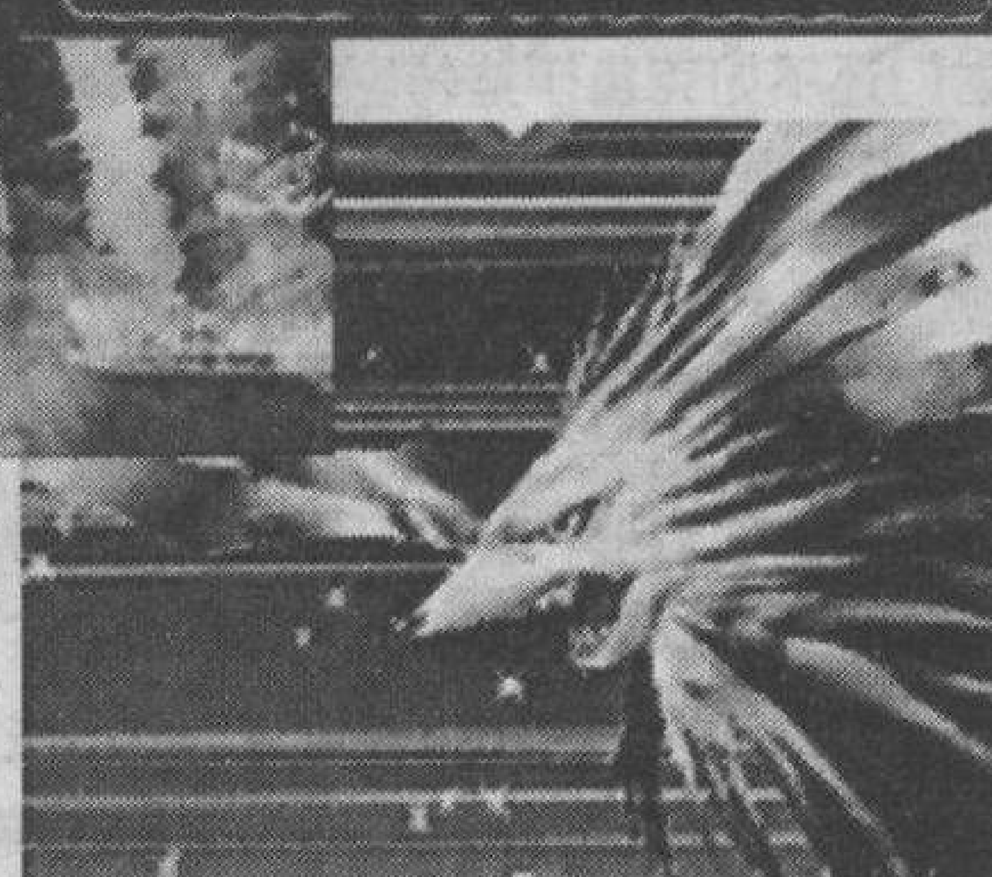


▶游戏的画面可说是次世代的较高水平，虽然角色仍是 2D 造型，但其动作表情都有着细腻的刻画。注：右侧图片中的中年男子由广井王子担任声优。

掌握战斗要领才能直捣邪恶老巢

以主人公麦斯为例子，他的攻击指令共有普通攻击、必杀击、精灵召唤三种基本形式。普通攻击与必杀技就不用解释了。值得一提的是精灵召唤，这项攻击方式是麦斯所特有的，在游戏中每位角色都具备一种各自专有的攻击形式。比如日本剑士“真帆桩子”的专项攻击是带有咒符的剑术、而“尼尔希亚”则拥有“换衣服”的专项攻击，利用改换不同职业的服饰来进行不同的攻击。因此必杀技是万万不能取代角色专项能力的，只有两者兼修才能真正感受到战斗的乐趣。此外，战斗以三位角色构成，并且有前卫、后卫之分。一般来讲，前卫有一人后卫有二人，前卫角色主要负责硬派的直接攻击，后卫角色负责魔法等辅助攻击。



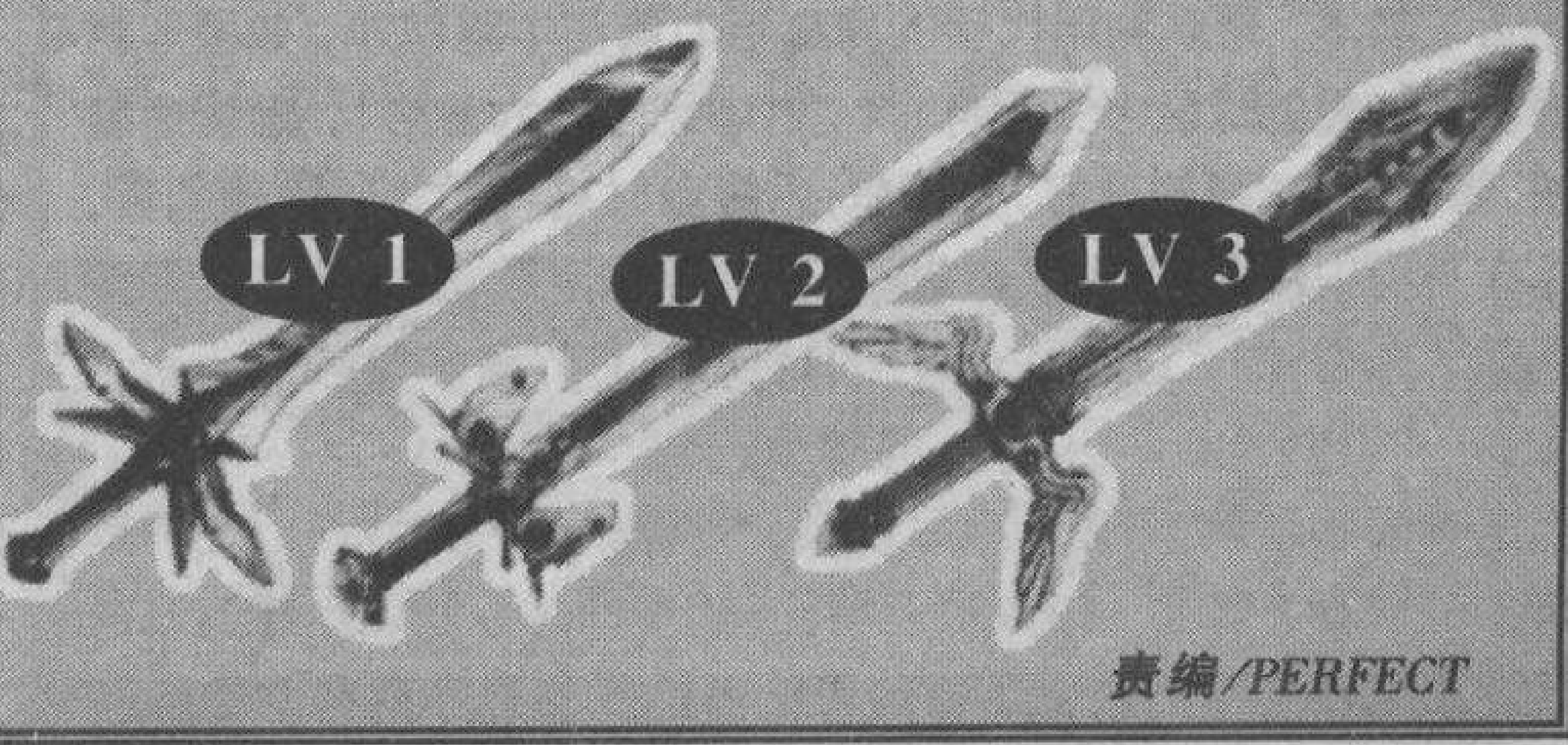


▶上方和右方的图片分别是真帆桩子发动咒符剑术和主人公进行精灵召唤的场面。

可成长的武器系统

主人公与其他角色的武器都可以进行段位提升。不过目前仍不知道武器级别提升的方法，是通过锻造还是在战斗中反复使用呢？看来只有等到游戏发售后玩家自行发现了。

下面请读者参看右侧的三幅图片，高级别的武器不仅攻击力大增而且外观也更加华丽。此外，通过武具的进化角色还可以觉悟到未知的新魔法！（注：右侧武器为主人公麦斯所持）



责编/PERFECT

实况世界足球·胜利十一人 3
~法国世界杯'98~

长风破浪 绿荫杀场

世界杯硝烟散尽，众商家推出的足球游戏却依然牵动着球迷们的心。而其中最为出色的当属 KONAMI 的胜利十一人 3 的改进版——98 法国世界杯。KONAMI 的足球游戏一项在上手度、现场感、真实性上优于同时期的其它作品。此次也不例外，连名气很大的 EA SPORTS 恐怕也只能望其项背。

PS　厂商：KONAMI　类型：SPG　发售日：98 年 5 月 28 日



EA 的直接、快捷同 KONMAI 的柔和、自然相比，你更欣赏谁的足球游戏呢？

感受篇

比较“胜利十一人 3”的日本联盟，此次场上队员和形象更小，但空间增大，队员控球也更加灵活，更利于玩家对于技战术的发挥。球队也大大的得到了增加，除了打入世界杯决赛圈的三十二强之外，还有诸多强队，只可惜没有中国队，使得我们无法率领中国队作战。除了以往的杯赛与联赛模式外，也有训练模式，使得新手有机会先训练手法再发起挑战。而在联赛与对战模式中加入了 1P 与 2P 对抗 CPU 与 1P 与 CPU 对抗 CPU，增加了游戏的乐趣。KONAMI 对本身的改进也更加接近于现实，例如射门时远角入球多于近角入球；远射更易破网（在 J 联盟几乎不太可能；防守队员会自动伸脚阻挡射门与传中等。其中最为精彩的是进攻球员在接高空球时一改以往一律用胸部停球的方法，而加入了伸脚用脚背停球这一招，使得长传也成了进攻的法宝之一。关于球员，一看便知，你能清楚的认出罗马里奥、罗纳尔多，巴蒂斯图塔等大牌球星，甚至是中田英寿与阿里·代伊。而球队总人数也增至 20 人。只是球队的素质设计不太合理，象罗纳尔多竟然无一项达到 9，射门还不如克鲁伊维特。如果 KONAMI 能让玩家自行设定球员素质，是否更为体贴呢?!

战术篇

如果谈 KONAMI 的足球无法体现足球战术的精髓，那别的足球游戏只能用一个字来形容——“乱”。足球比赛中阵形是非常重要的。游戏提供了大部分常用阵形作选择（也许是 KONAMI 推崇攻势足球，游戏未提供五后卫的阵形）。除了阵形之外，还有多种战术可供选择，例如中路进攻，边路进攻等，比赛时玩家可用 L2 或 R2 来选择。而阵形与战术又往往相辅相承的，例如笔者在用伊朗队的便喜欢排出 4·5·1 阵形，以代伊出任强力中锋，用速度快的马达维专业与控球技术好的阿齐兹在前场两侧活动，利用边路进攻战术，球队利用代伊的身高与力量在中路包抄，效果非常好。而一般的球队多采用 4·4·2（中场四人为菱形），前锋速度快，脚头硬，前腰控球好，分球准，后腰身材高，体力好，投球凶狠，这样采用中路突破，则很有效。如果你踢过足球，脑中有一套细致的战术思想，那么这款游戏则是你展现思想的最好舞台了。

技术篇

谁控制了球，谁就控制了比赛。控球是这只游戏得以发挥其魅力的根本。事实上过人很容易，但如果你想从后场带球连过数人，最后过了守门员射入一粒马拉多纳式的射门就得动动脑子了，谁能脑快手快便能立于不败之地。如果一味只依靠速度，那即便过了第一个人也会和第二个人撞个满怀。

当然控球很重要，但也只是为了最终能扯出空档传球射门，因此，分球一定要快而且准。这儿介绍两种特殊的传球，传中与二过一。

传中看似简单，而 KONAMI 却设计了三种。如果你想象自己是一名中国的二流球员，那在边路狠狠的按一下“○”，便会传出一个又高又慢的中国式传中，在这种情况下，前锋的身高与跳跃能力成了关键。争顶头球时，应尽可能让争顶队员往来球方向跑，这样便可以在后卫之前抢到落点。如果你想打入精彩绝伦的凌空抽射，那你便可连按两下“○”，这时的球传中成了半高球，球速很快，不易抢点，可但抢点成功，十有八九会打入精彩的一球。也许有人喜欢低平球，那便连按三下“○”，但是低平球速度虽快，却很容易被后卫阻断，在快速反击中，还有点作用。

另一个特殊的传球是二过一，解说称之为 ONE—TWO，即撞墙式过人。这种配合在现实中很常见，但只有在 KONAMI 的足球游戏中才见得到。在按住 L1 的时候，按“×”传球，便可形成二过一配合，此配合虽很有效，却很难控制，只有高手级玩家才能控制好。

除了传球，另外值得一提的便是是射门。光有传球没有射门不行，射门掌握的好，能射进别人射不进的球，取胜便成了探囊取物。射门的要诀便是角度小的时候，射远角、射低球；角度大的时候射直线，射高球；人多时射门须直接干脆；人少时过了守门员，也不错吗。

特殊的射门有时也必不可少。当角度较小，后卫逼抢，守门员出击，吊门是最佳选择。按住 L1 时射门，控制一下力量，真可谓四两胜千斤。

远射，势大力沉，在禁区弧顶处，对于高手来说是个射门的绝佳区域，尤其是角球被对方后卫顶出后，停球便射，而守门员很可能因为位置还来不及还原，而吃了大亏。想想，当你听到旁边的人惊叹的对你说：“这样的球你也打得进啊！”会是何种情景。

一说到足球好象就有永远说不完的东西。我想在健康清新的体育游戏越来越受欢迎的今天，KONAMI 的足球游戏也会越来越受瞩目的。因为我们可以通过 KONAMI，通过游戏，通过足球，永远在一起。

文/吴颖方　　责编/PERFECT

沈阳跳蚤市场　游戏批发中心

批发零售邮购维修

特新产品：本店为辽宁省总代理超任光碟游戏机，送5张金碟（1790个节目），双手柄，火牛，N、P双制，可直接玩光碟游戏。售价1350元，邮费50元。

索尼机：原装配置（含电源、手柄、AV线、直读IC）邮费50元，5903型（有VCD功能）1480元，5503型1180元，7000型1180元，7001型1200元。

土星机：原装配置：（含电源、手柄、AV线、直读IC）邮费50元，黑色机1020元，白色机1080元，灰色（JVC）1250元。

好消息

★大量日本原装索尼机：九成新、全新光头、全新彩色包装（送电源、双手柄、AV线、直读IC），售价850元，邮费50元，送光碟2片。

★二手超任机：主机+32M博士机（含AV线、双火牛、新手柄），售价750元，邮费50元，赠30片软件。二手16M博士机400元，32M机550元，邮费均30元。

★日本二手原装彩监，N制，九成新，保证质量，220V电源，代办托运。29吋1280元，25吋950元，14吋380元，邮费计算方法：3元/吋。

★二手原装彩显，15吋，九成新，可与微机相接，也可作为索尼、土星、N64、MD及VCD机的显示器，内置音箱，售价550元，邮费45元。

★专业维修土星、索尼游戏机，速度快、价格廉，经销街机管理器。

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 振动手柄	95	20	PS 专用枪	40	20	GB 机各种配件一律	15	/件	原装 N64 主机（送柄、电源、AV）	880	40
PS 原装格斗手柄（HORI）	70	15	SS 原装 3D 梦精灵手柄	240	20	SS/PS/N64 三用脚刹方向盘	330	50	N64 光碟机（送1金碟）	1480	50
PS 15B 记忆卡	45	10	SS 原装记忆卡	90	15	SS/PS/N64 三用振动方向盘	400	50	N64 光碟机（送3金碟）	1580	50
PS 120B 记忆卡	90	15	SS 微动开关对战柄	80	15	SS、PS 两用大摇杆	150	25	N64 光碟机（专用变压器）	50	15
PS VCD 电影卡（不须引盘）	380	20	SS 原装大摇杆	190	30	PS、SS 双人用大摇杆	240	30	N64 原装记忆卡	80	10
PS VCD 带遥控电影卡	580	20	SS 4M 加速卡（对应全部）	75	15	3DO 微动开关对战柄	50	15	N64 振动+记忆卡	120	15
PS 原装通用光头（任何型号）	130	15	SS 原装 VCD 电影卡	380	20	世嘉五代双制机Ⅰ型（送1卡）	180	40	N64 带 VCD 功能机用金碟（共4片）	60/张	10
PS 记忆连发手柄	115	15	SS 光枪（送相应节目）	35	15	世嘉五代双制机Ⅱ型（送1卡）	170	40	N64 手柄	150	20
PS 中文金手指卡+98新书	95	15	SS 原装 JVC 光头	150	15	原装世嘉五代彩色掌机	530	30	超任金碟5张/套	200元/套	20
PS 无线遥控柄（2只）	160	20	SS 原装三洋光头	150	15	世嘉五代原装大摇杆	75	20	超任手柄	25	15
PS 豪华专用2合1制转	65	15	SS 多功能金手指卡+书	100	15	世嘉彩色手掌机专用电源	30	15	超任双线火牛（变压器）	40	15
PS、SS 化解危机振动枪	130	25	SS 原装六分插	165	20	日本原装 AV 输出彩色打印机	430	40	超任制转	70	15

三百余种动画 *VCD* 让您耳目一新，樱花大战 *4*，*98* 格斗王，高达系列，兰球飞人，生化危机，超时空要塞，城市猎人，新世纪福音战士，心跳回忆，相聚一刻，铁拳，*97* 格斗王，等等。本店新到货纠错能力强的全新松下 *VCD* 机，具有游戏功能，售价 *480* 元（邮费 *50* 元），*GB* 卡、*MD* 卡百余种，大量土星（*SS*）、索尼（*PS*）软件，函索目录，*3* 元/种，为提高邮寄速度，请附回程信封及邮资。

邮购（收款）地址：沈阳市和平区北市一街56号　跳蚤市场18C号　收款人：李彬　邮编：110002
电话（传真）024－22521225（早9－晚5）　批发业务联系电话：01394007836　01399820456
乘车路线：沈阳北站乘209路汽车，南站乘216汽车，无轨7路、6路到北市场下车（北市百货大楼南行100米，或北市邮局北行60米）跳蚤市场一楼18C号档口
沈阳分店：沈阳金利达游戏专营店　联系人：马宏杰　电话：（024）23510278（全天）　邮编：110001
分店地址：沈阳市和平区胜利南街49号，南站长途客运站南行300米

合肥游戏之屋

——电玩专营店

2周年店庆大优惠行动

（详情请向本店查询）

本店自96年11月18日开业至今，承蒙广大玩家的鼎力支持与厚爱，现决定于11月15日至20日间举办“周年店庆大优惠”行动。在此期间本店商品一律以特优价出售，且所有SS、PS软件均**买一赠一**赠完为止。优惠特大，惊喜多多，欢迎广大玩家届时光临、惠顾。

地址：合肥市红星路36号（黄山大厦站往商之都方向）　邮编：230061
电话：（0551）2661691　联系人：杨健

浙江　三颖电器　义乌

专业批发

PS 索尼机：7000、7001、7002、7003
5501、5503、5903
SS 土星机：（JVC 土星、白土星、黑土星）
世嘉Ⅱ型机（双制式）、世嘉Ⅰ型机（双制式）
世嘉彩色手掌机（可外接手柄，连电视用）
任天堂 GB 手掌机　任天堂超薄 GB 机
各种8位机

以上品种配件及卡带齐全，价格特优；另外本店设有专业人员进行调试及维修。欢迎各新老顾客来人、来电洽谈业务。

地址：义乌市稠州中路92号　邮编：322000
电话传真：0579—5535396、0579—5539523
手机：0579—9009835　联系人：徐桂生
广州电话：020－81857059

广告

秋季特惠 北京万和一族电子销售中心 邮购价目

睁大眼睛 看的仔细 金秋十月 万和送礼

赠品

A 类:凡购本广告中任何物品满 30 元,既可获赠一个 98 拳皇或侍魂为图案的精美钥匙链。(买即送)

B 类:凡购世嘉、GB 卡带两盘或其它物品价值在 50 元以上,均可获赠:(任选一种)1.『篮球飞人』『七龙珠』、『美少女战士』『98 拳皇』,荧光彩色不干胶闪卡。2.『EVA』漫画原画明信片集,一套 12 张。另有:『98 世界杯』、『98 拳皇』、『EVA2』3.『98 拳皇』彩色大幅布制挂画,80X55 厘米。4.『篮球飞人』黑白大幅布制挂画,110X75 厘米。5.土星精美包装原版盘一张。(绝对原版)

内文所示底图即为赠品钥匙扣图样

C 类:凡购下表中 30 元卡带十盘,就可获赠:世嘉十六位游戏机(均为全新全配置)或爱华或松下随身听一台。

	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价
策略模拟	**古代封印(中文版)**	95	封神榜(中文)	75	大航海时代 II	43	A 列车进行曲	39
	恐龙兄弟 2	29	信长霸王传(中文)	63	皇帝财宝	60	梦幻模拟战 II	40
	三国 5(全中文)	65	新光明与黑暗(中文)	70	特殊部队 357	50	太阁立志传	60
	梦幻模拟战 2(中文)	65	三国 3(中文)	45	皇家血脉	70	攻击潜艇 688	28
	皇帝财宝(中文)	75	大富翁(中文)	64	新超级大战	65	太阁立志传(中文)	90
	众神遗产(中文)	78	三国乱世群英(中文)	45	乱世群英 + 大战	88	中国象棋(中文)	39
	水浒传(中文)	63	三国志 2(中文)	63	大海战	28	忍者武雷传	60
	三国 3 + 信长野望(中文)	88	武将风云录(中文)	85	织田信长(中文)	55	魔术师传奇	45
	悟空外传(中文)	65	太空战士(中文)	80	帝国王朝 - 亚瑟传说(中文)	70	* 超值世嘉合卡 *	
	大航海时代 1(中文)	65	斩一夜叉圆舞曲	50	众神遗产	60	亚瑟传说 + 三国 1	125
	大航海时代 2(中文)	68	火车头幻想曲	25	澎湃的电风	70	魔法师传奇 + 三国 3	95
	新乞丐王子(中文)	125	古代的封印	35	梦幻模拟战 I	68	三国 3 + 斩	95
	三国 I + 悟空外传	95	主题公园	30	光明十字军	55	圣骑士战记 + 三国 3	95
	阿 Q 连环泡(中文)	105	沙丘魔堡 II	15	光之继承者	55	太空战士 + 三国 4	140
	吞食天地(全中文)	62	沙丘魔堡 II + 火枪英雄	32	信长野望一霸王传	50	世嘉制式转换卡	40
对战格斗	98 格斗王(新卡)	70	世界英雄	40	霸王摔交(32M)	44	龙虎拳	20
	超级 16 人街霸	88	真人快打完结篇	40	豪血寺一族	34	七龙珠一武勇列传	20
	铁拳 3(24M)	70	VR 战士 2	30	VR 战士对铁拳	24	侍魂	30
	真侍魂一霸王丸地狱变	30	快打忍者龟	30	恐龙格斗(32M)	35	VR 部队	45
	12 人街霸	25	幽游白书 2	29	饿狼传说 2	58	魂之利刃	50
枪战射击	EX 战斗机	24	空牙 + 鲛鲛鲛 + 大旋风	45	雷电传说	16	鲛鲛鲛	16
	雷鸟战机 4	27	联合大作战	25	无敌飞狼	25	大吟酿	30
	空战三合一	39	野马战机	35	雷鸟战机 3	19	沙漠风暴 I	19
	沙漠风暴 II	29	沙漠风暴 3	25	魂斗罗	34	生化人大战	35
	毁灭警官	26	忍无可忍	25	真实谎言	23	超空狂龙	25
	骷髅行动组	49	空牙	17	火枪英雄	23	机械战警 IV	29
	F—117 隐形战机	29	米格—29 战机	19	超级大坦克	21	异形战士	25
	机动双雄	49	爆破战士	45	僵尸战争	49	海星行动组	55
动作过关	水浒风云录(32M)	109	漫画英雄	27	辛普森家庭	30	重装机兵	30
	玩具总动员(32M)	39	音速索尼克 I	15	忍者蛙	30	俄罗斯方块	30
	战斧 4	25	音速索尼克 5	35	赌神	30	小鬼当家	15
	音速索尼克 3	27	七喜小子 II	39	石头一族	30	SD 梦幻战机	30
	X—MEN II	27	美少女战士	38	兽王记	30	激光战机	30
	风中奇缘	47	永远的蝙蝠侠	35	忍武者	30	网球世界	30
	魔界使者(24M)	36	暴力克星	28	NBA 篮球	30	宇宙雄兵	30
	割喉岛	42	林克船长	35	HQ 追踪	30	暴力足球	30
	狮子王	37	蝙蝠侠与罗宾	27	时空战机	30	地狱火战机	30
	魔域战士	35	侏罗纪公园	34	卡通足球	30	007 情报员	10
	失落的世界一侏罗纪 3	44	叮当 - 机器猫(新卡)	46	双截龙	30	机甲魔兽	30
	北斗神拳	45	超级玛莉(新卡)	34	魔城争辉	30	雷霆战机	30
	杨家将	118	复仇者	20	昆虫军团	30	四天明王	30
	蚯蚓战士 II	39	战斧 III	24	森林守护神	30	彩虹岛	30
	音速索尼克 IV	27	音速索尼克 II	22	大旋风	30	海底城	30
	超级忍 3	19	鸟人战队电影版	20	冲破火网	30	达尔文战机	30
	黑水海盗	33	丁丁历险记	38	超级足球	30	GP 赛车	30
	芭比娃娃	35	阿拉丁	22	武器之王	30	火暴警长	30
	松鼠大作战	38	蜡笔小新	30	火焰门球	30	冲破火网	30
	汤姆和基瑞	38	米老鼠纪念版	46	机车王	30	M 1A 1 坦克	30
	狮子王 II	34	时空兄弟	35	快打拳头	30	绿巨人	30
	史丁比大冒险	35	战斗原始人	38	空战奇兵	30	僵尸机械人	30
	巴洛战士 2	45	侏罗纪公园 II	29	恐龙杀手	30	热血足球	30
	安全队长	55	战斧 2	39	米老鼠历险记	30	魔岛大富翁	30
	超音鼠	46	魔鬼客星	30	战斗原始人	30	西部枪声	30
	格斗四人组 3(24M)	34	V 型战机	30	苏丹之剑	30	唐老鸭历险记	30
体育赛车合卡	98 法兰西之路(记忆)	65	暴力克星 4 合 1	58	联合职业冰球	35	实况足球 2	23
	97NBA 篮球(带记忆)	35	97 足球(带记忆)	35	NBA 争霸战	40	台球传奇	24
	98NBA 篮球(带记忆)	40	98 足球(带记忆)	40	温布尔登网球	35	大满贯网球	35
	98 冰球	55	篮球飞人	24	印地赛车	32	摩洛哥赛车 2	20
	机车王 2	30	顶级赛车 II	15	F—1 方程式赛车	27	疯狂飙车 3	27
	VR 赛车(原)	89	音速 6 合 1	58	大混战 6 合 1	60	摇滚赛车	30
	环球赛车	35	超级名车大赛	45	桑普拉斯网球	45	雷电传说 3 合 1	48

	合卡	售价	合卡	售价
合卡	ME304(侍魂 叮当一机器猫 日落骑士)	72	B54(主题公园 沙漠风暴 方程赛车 蓝波 3 顽皮熊)	75
	ME310(蚯蚓战士 2 忍者蛙 格斗三人组)	68	B57(VR 对铁拳 拳王争霸 火暴警长 忍者传 格斗三人组)	82
	ME304(饿狼传说 2 格斗三人组 影忍者)	75	ME502(阿拉丁 天使之翼 森林战士 食鬼先生 天空魔城)	88
	ME301(幽游白书 2 超级忍 战斧)	75	B51(沙漠风暴 3 摇滚赛车 天空魔城 蜘蛛人 世界杯足球)	79
	ME302(格斗四人组 3 双截龙 2 天使之翼)	75	F402(超级大坦克 外星战将 蝙蝠侠回归 小美人鱼)	65
	KC201(空牙 战斧 3)	52	B40(狮王 2 食鬼先生 仓库番 世界杯足球 汤姆与基瑞 格斗 3 人)	78
	KD303(七龙珠 拳王争霸 魔法宝石)	68	B39(实况足球 2 忍龟 3 音速小子 蓝波 3 猫捉小鸡 魔法宝石)	88
	KC307(战斧 3 机械战警 3 蝙蝠侠)	58	GA801(阿拉丁 外星战将 兔宝宝 3 战斗原始人 大狗历险记)	82
	KC308(顶级赛车 2 模拟坦克 音速小子)	58	B421(格斗三人组 蜘蛛侠 异形风暴 日落骑士)	59
	KC310(台球 2代 大卫篮球 世界杯足球)	72	ME801(沙丘魔堡 2 魔法宝石 无敌飞狼 叮当 - 机器猫 俄罗斯方块 烈火战机 蓝波 3 立体台球)	95
	KC309(立体台球 机车大赛 金牌奥运会)	65		

卡带邮资如下:A. 保价平邮:1 盘 6 元,2 盘 8 元,3 盘 10 元; B. 部分文字类卡带配有说明书及记忆电池 .C. 赠品挂画需付 5 元邮资,其他赠品免

秋季特惠　北京万和一族电子销售中心　邮购价目

商品	售价	邮资
新型:原装任天堂 GAME BOY 超薄掌上型游戏机(荧光型 淡绿色发光屏幕 可黑夜使用)	售价:420元	邮资:20元
万信原装任天堂 GAME BOY 掌上型游戏机(附:4节原厂电池及说明书)	售价:295元	邮资:20元
万信原装任天堂 GAME BOY 超薄掌上型游戏机(附:2节原厂电池及说明书)	售价:310元	邮资:20元
万信原装任天堂 GAME BOY 掌上型游戏机＋皮套＋电源＋放大镜＋100合1卡带(大容量)	售价:[illegible]	邮资:20元
万信原装任天堂 GAME BOY 超薄掌上型游戏机＋皮套＋电源＋放大镜＋100合1卡带(大容量)	售价:[illegible]	邮资:20元

超值推荐:勇者斗恶龙．怪兽篇．附送原包装,说明书及记忆电池　售价:75元　口袋妖怪特别限定版　售价:75元

GB单卡	售价	GB单卡	售价	GB单卡	售价	GB单卡	售价	GB单卡	售价	GB单卡	售价	GB单卡	售价	GB单卡	售价
国际象棋	26	异形3	26	美少女战士	26	未来战士	26	蝙蝠侠	28	98NBA篮球	45	恐龙世界	45	风中奇缘	45
太空战士3	55	海上战役	26	新音速小子	38	魂斗罗6	26	饿狼传说2	28	牧场物语	45	超级大战2	45	真人快打3	45
怪鸭	26	蓝精灵	26	赤色要塞2	26	蝙蝠战士	26	玛莉兄弟	28	口袋恋爱	45	97FIFA足球	40	街头霸王2	45
蜘蛛侠	26	超魔神英雄传	55	蜡笔小新	26	双截龙2	26	98海战	28	饿狼特别版	37	超级玛莉6	45	玩具总动员	45
F—15	26	兔宝宝家庭	26	沙罗曼蛇	26	七喜小子	26	蚯蚓战士	28	饿狼传说2	39	96格斗天王	45	阿拉丁神灯	45
魂斗罗	26	铁甲威龙3	26	上尉密令	26	丛林小子	26	真实的谎言	28	口袋妖怪(红)	40	鬼太郎	45		
汤姆猫	26	热血硬派	26	篮球大赛	26	聪明笨伯	28	吞食3(中文)	45	蛋仔俱乐部	45	疯狂赛车	45		
黑猫警长	26	忍者龙剑传	26	机器猫2	26	冒险岛3	28	三国英雄中文	45	月影村的怪物	45	幽游白书4	45		
忍者龟3	26	美国特工	26	美人鱼	26	口袋妖怪3	58	第二次(中文)	45	米莲战机器人	45	斩红郎无双剑	45		
泡泡龙	26	李小龙	26	国盗物语	26	斗神传	28	口袋魔鬼2	45	四驱车2代	45	地下游园事件	45		
侏罗纪3	58	海湾战争	26	世界杯足球	26	红车	28	98FIFA足球	45	狮子王	45	三国志(中文)	42		

GB 超低价单卡

凡购二盘 GB 合卡送一盘 GB 单卡(可自选),买二送一!!!(新推出单卡不送)

独家发卖:音速小子6代 售价:25元(购买任何 GB 合卡即送一盘)

GB810	侏罗纪公园3(全中文RPG)96格斗天王 樱桃小丸子 大富翁 鬼太郎 失落的世界 第二次机器人大战 圣剑传说 (电池记忆)	110元
GB811	侏罗纪公园3(全中文RPG) 98法兰西世界杯足球 音速小子5代 卡拉乡村 疯狂泰山2代 客星兄弟 爆破俄罗斯 蓝精灵2代 (电池记忆)	110元
GB812	(格斗篇)饿狼传说RB版(3代) 魂斗罗2代 飞龙拳外传 魁男塾 N64玛莉 格斗三人组 凤凰大决战 超级玛莉4代	68元
GB813	(格斗篇)饿狼传说RB版(3代) SD战国传说 轰炸超人5代 客星兄弟 蓝精灵 饿狼传说2代 战国物语 幽浮精灵3代	68元
GB501	96格斗天王 幽游白书 魁男塾 成龙功夫 绝对无敌	68元
GB502	恶魔城3 黑船党之迷 三国志3(中文版) 创世外传 沙特传说	78元
GB503	街霸2 七龙珠 中国功夫 恶魔城 SD战国传说	68元
GB504	98FIFA足球 热血高校 热血硬派 冒险岛2代 街头赛车	78元
GB505	98FIFA足球 忍者龟 魂斗罗6代 泰山2 鬼马精灵	78元
GB506	98FIFA足球 客星兄弟 天使老人 小叮当 蓝精灵	78元
GB601	四驱车 疯狂赛车 街头赛车 越野摩托车 坦克大战 电单车	78元
GB602	女神转生2 美少女战士 方块 芭比娃娃 梦幻仙女 美女赛车	88元
GB603	蜡笔小新 忍龟3 叮当2 轰炸超人 冒险岛2 米老鼠5	66元
GB701	97FIFA 篮球飞人 足球狂 棒球 高尔夫 网球 世界保龄球	75元
GB801	(RPG)三国英雄(中文) 三国志(中文) 口袋妖怪2代 恐龙战队 太空战士 信长野望 骑士物语(该卡电池记忆)	100元
GB802	(RPG)玛莉6代 四驱车2代 三国志(中文) 女神转生 太空战士 信长野望 超级大战 隐忍者(该卡电池记忆)	90元
GB803	96格斗天王 虎鸽 忍者龙剑传 玛莉兄弟 碎石战士 南北拳 大坦克 俄罗斯方块 吞食天地	60元
GB804	96格斗天王 鬼马小精灵 轰炸超人 大冒险岛2 屠龙部落 仓库番 玛莉医生 玛莉砖块	60元
GB805	96格斗天王 热血高校 热血硬派 热血足球 温布尔顿网球赛 美式台球 玛莉医生 大海战	60元
GB806	超级街霸2 魂斗罗2代 泡泡龙 小叮当2 智慧方块 超级坦克 超级麻将 仓库番2	60元
GB807	(RPG)吞食天地3(中文版)三国志(中文版)96格斗天王 恶魔城3 创世纪外传 骑士物语 太空战士 沙特传说(该卡电池记忆)	120元
GB808	(RPG)吞食天地3(中文版)鸡蛋仔俱乐部2代 疯狂赛车 黑船党之迷 信长野望 第一次机器人大战 超级大战 勇者历险记	120元
GB901	96格斗天王 洛克人1 洛克人2 洛克人5 N64玛莉 玛莉兄弟 水管玛莉 玛莉医生	70元
GB1001	三国英雄(中文版) 96格斗天王 鬼太郎 大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 役满 玛莉医生 滚动方块 米老鼠世界	95元
GB1002	口袋妖怪 恐龙蛋 疯狂赛车 侦探柯南 太空战士3 信长野望 鬼马小精灵 米老鼠世界 玛莉医生 五子棋大师	85元
GB1003	97FIFA足球 96NBA 篮球 排球联赛 冰上曲棍球 热血高校 美式足球 世界杯足球 花式撞球 乒乓球 高尔夫球	65元
GB1004	吞食天地3(中文版) 四驱车小子2 三国志中文版 女神转生 隐忍传说 太空战士 虎鸽2 超级玛莉兄弟 玛莉医生 滚动方块	105元
GB1005	卡比之星2 新大富翁 赌城拉斯维加斯 虎鸽2 紫禁城 扑克小子 锄大D 麻将学园 围棋天地 俄罗斯方块	65元

特新 GB 单卡

大贝兽物语	80	星际战争	65	98世界杯足球	65	武藏传	80	名侦探柯南2	70
天外魔境2	80	98海战	65	GO GO少年	70	桃太郎电铁3	80	实况足球2	35
四驱车3	80	口袋怪兽大竞赛	70	化石创世纪	70	超魔神英雄2	70		

GB全攻略:含以下游戏 口袋妖怪 吞食天地 迷你四驱 太空战士3 风来西林 每册/25元

新卡推荐:数码怪兽 75元,特新育成SLG全中文游戏,与世界销量第一之《口袋妖怪》同出一辙,欲购从速!!!(不送)

N64卡

英雄	400	炎之挑战者·电流棒	400	大金刚赛车	350	J联盟	300
耀奇岛	380	格斗战士	380	生物化战争	380	帝国之影	330
科纳米方块	380	NBA篮球	380	口袋妖怪64	480	F－1 ZERO	450
滑雪	400	摔交	380	玛利奥赛车(送手柄)	480	星际火狐	350
麻烦制造者	380	大盗伍佑卫门	380	零翼	260	星际火狐(带震动器)	480
方程式赛车	380	实战麻雀	350	实况棒球64	280	007黄金眼	500

各类主机及配件	价格	邮资
新型:台湾原装新型PS专用VCD电影卡,无须引导盘,直接使用,对应1.1及2.0版本碟片,环保设计无需电源	420	20
日本原装索尼PS游戏机7000型(附:原装振动手柄 转换电源 立体声AV电视连线 说明书)	1250	50
日本原装索尼PS游戏机7000型＋通用电影卡(附:记忆卡、双手柄、立体声AV电视连线、转换电源、说明书)	1445	50
日本原装索尼PS游戏机7000型(附:记忆卡、双手柄、立体声AV电视连线、转换电源、说明书)	1190	50
日本原装索尼PS游戏机5503型(附:原装标准手柄 220V原装电源 立体声AV电视连线 全中文说明书 相应软件)	1180	50
日本原装任天堂N64游戏机(原装手柄 转换电源 立体声AV线 220V原装电源 说明书)	880	50
任天堂N64游戏机专用光碟机(多功能 能与电脑连接进行程序修改 随机送100余个相应游戏软件)	1860	70
新型:原装世嘉五代掌上型便携式十六位机(自带大屏幕高清晰度液晶显示,可接驳电视及副手柄,随机送外挂电池盒一只)	560	35
台湾主板世嘉五代Ⅱ型双制式十六位机,通卡率高,兼容性强(附:双手柄,AV线,射频盒,射频线,转换电源,说明书及卡带一盘)	160	45

原装世嘉土星记忆卡	120	索尼原装PS振动手柄	140	世嘉Ⅱ型机用AV线电视连线	15	世嘉专用强力飞行摇杆(送对应软件)	30
原装土星专用电影卡(2.0版)	560	PS中文金手指卡(可解调出游戏动画)	85	世嘉Ⅱ型机用射频电视连线	10	PS彩色透明限定版记忆卡	55
土星专用仿原装手柄(白)	15	索尼PS专用格斗手柄	45	世嘉Ⅱ型机用AV转射频连接盒	20	PS120单位记忆卡(记忆量为普通之8倍)	120
土星专用仿原装16M记忆卡	70	索尼PS组装标准手柄	15	超任主机 磁碟机双用电源	40	PS对战线	25
土星专用金手指密码卡2代(带书)	85	索尼PS专用VCD电影卡(新2.0版)	390	世嘉16位掌机专用电源	40	PS组装振动手柄	105
土星专用制式转换器NTSC－PAL	45	世嘉机用6键标准小手柄	10	PS、SS双用振动光枪(直玩"化解危机")	145	★以上配件邮资均为15元	

本店所售机种均有严格质量保证,邮寄之前由专人负责测试,确保质量,附件齐全,各机型主机在未经擅自拆修的情况下,保修三个月。采用保价邮寄,一旦发生邮寄损失,可获合理赔偿。各机种邮寄均采用航空快件及保价平邮,汇款时请加以说明,以使邮件稳妥的寄送到您的手中。

邮寄物品填写汇款单时,请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品,字迹清楚,以便于准确投递,切勿在平信内夹寄大额现金切勿电汇

★☆★☆ 汇款及邮件请寄至:北京东四邮局630信箱★☆★☆

收款人:闫志刚　　邮编:100010　　查询电话(010)64037924

店址(不收汇款及邮件):北京美术馆后街亮果厂6号

★以上价格均为外埠玩友邮购价,北京地区玩友请参阅本中心店堂商品标价,谢谢。

万和 game

北京万和一族电子销售中心
WANHE ELECTRONIC SALES LTD

广告

南京兴达游戏机专卖

连锁店

南京兴达对华东地区低价批发、零售土星、索尼 PS 等次世代游戏机及软件和配件，并保证原装正货。南京兴达是您永远不会错的选择。(以下价格均不含邮费，由于定稿时间限定，可能会与当时店内售价有出入，请以电询为准。)

游戏机	日本世嘉土星黑色(原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书)	1050 元
	日本世嘉土星白色(原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书)	1150 元
	日本索尼 PS 机(原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC + 保修卡)	1250 元
	日本索尼 PS 机 7000 型(原装振动手柄、AV 线、电源，可直读 IC + 保修卡)	1400 元
	日本索尼 PS 机 5903 型(原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、中文说明书、内置 VCD)	1550 元
	日本索尼 PS 机 7001 型、7002 型(原装振动手柄 .AV、原装碟，可直读 IC、送 110V 电源)	1450 元
	原装任天堂 N64 游戏机(原装手柄、电源盒、AV 线)	750 元
	原装 V64 光碟机(128 兆内存、内置 VCD 功能、117 节目光碟 + 电源 + AV 线等)	2000 元
	16 位世家Ⅱ型机(双手柄，AV 线，电源、制转盒、赠卡一盘)	190 元
	16 位彩色手掌机(高清晰度、使用普通世嘉卡、可外接手柄双打、可接电视机)	580 元
	任天堂 GB 手掌机(保修卡 + 4 节原装电池)	290 元
	任天堂超薄 GB 手掌机(保修卡 + 2 节原装电池)	320 元

售后服务 全国首家推出：凡在兴达连锁店所购买的游戏机三个月内免费保修、包换，终身维修。如不需保修、包换，价格可下浮。如有假货包退，并**双倍赔偿**给消费者，投诉电话：025－3605005，BP：025－996－9048562·范

★各种次世代游戏机配件，品种齐全，价格特低，保证质量，近百余种 GB 合卡 65 元——120 元不等

★新到日本新动画 VCD“樱花大战”四代、“新世纪”(13CD)、“DNA”、“小倩”系列及 SS、PS 近千种新款光碟和游戏，价格特低，特快发货，5 张起邮。现备有详细目录请函索或电询。

电话：025—5612618(传真)，025－3605005(传真)，为了提高速度请写好回信名址，贴足邮票即寄(缺一不复)。

地址			
	兴达夫子庙店：9:00—20:00 南京市夫子庙瞻园路来燕桥 2 号亭 电话：025—2248772. 范女士	兴达世家店：9:00—19:00 南京市中央门韶山路 104——25 号 (南京商厦旁，向东 50 米，不过铁道) 电话：025-5612618 . 陈先生　徐小姐	兴达鼓楼店 9:00—19:30 南京中央路 30 号—8、9 电话：025—3605005(传真)，范先生 批发、维修总部：中央路 30 号－8、9 二楼

邮购一部：南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉　邮编：210001　查询电话：025-5612618(传真)　批发：陈先生

邮购二部：南京市中央路 30 号－8 范文祥(收)　邮编：210008　查询电话：025－3605005(传真)　批发：范先生

HUA LI 华立



专业批发零售：SS、PS、N64 等次世代主机

GG、GB、世嘉 16 位彩色手掌机

8 位、16 位游戏机

周边设备、游戏机配件

各种品牌街机管理器

● 专业维修各种游戏机

● 专业光碟机改街机

圣嘉 2000 特优价销售

对我处所售主机均保修三个月，终身免费维修！

全方位的服务，低廉的价格，让您的选择无怨，无悔！

地址：哈尔滨市南岗区民益街 103 号(站前)

电话(传真)：0451－3650202　联系人：高颖 国强

批发热线电话：1393600080　1393600070

山西 太原

前卫 GAME 馆

☆销售、维修、交换各种街机电脑板

SNK 卡座、卡带

欢迎来电来函索取详细资料

☆部分次世代主机周边设备低价出售

如 PS 遥控手制、SS 光线枪等

☆各款游戏主机及大量软件。

全部现货，敬请垂询

地址：太原市新建路 **35** 号(天龙大厦北 **100** 米)　邮编：**030002**

电话：**0351－4063902** 联系人：李梅

(来函玩友请写清回信地址及收件人姓名)

次时代

次时代：亲爱的电玩爱好者，久别重逢了，次时代又给电玩迷们带来了好消息，优秀、清新的动画片已有了新的节目！

电玩爱好者：您好！"次时代"动画片是我们广大游戏朋友的知音，听到这个消息真为我们高兴，有了新的内容，能不能报一下她们的芳名呢？

次时代：呜……是不是，心痒痒了，不过看在我们是老朋友的面上，我就告诉你们一些吧。不过详情还得请各位自己去索取目录。新的动画片有："EVA 剧场版一后篇"、"新罗德岛战记"、"银河英雄传说(55CD)"等等，节目都非常的精采。

游戏爱好者：看来这些节目都十分的优秀，只是对于我们外地的朋友来是不是有些麻烦，邮购的方法又是怎么样的？

次时代：邮购的电玩爱好者，请注意以下几点：1、汇款地点要清楚："新闸路 1954 号"（若汇款到其他的分店，造成的损失请自负）；2、需要节目的名称、数量、编号（索取目录以后就可以知道这些内容）；3、邮购者的信地、姓名、邮编请写清楚；4、往来的邮费，请包括在邮寄金额之内。

游戏电玩者：谢谢！这样一说我们就清楚了。

次时代：噢，还有索取目录，请汇工本费 10 元正。

动画片是我们的新品种！PS、SS 及其配件永远是我们的经营项目！

公司：上海新闸路 1954 号 电话：(021)62188985 邮编：200042

总店：上海石门一路 30－32 号（近延安西路口） 电话：(021)63273835 邮编：200041

沈阳 小陆游戏专营店 （家用游戏机批发中心）

★专业批发零售各种家用游戏机。（机种齐全，质量保真，如售假货，加倍赔偿）

★专业维修次世代主机的主板、光驱、电源板、加装直读 IC 等。（本店售出商品，维修费用减半）

★本店面向全市开展购卡（GB 卡、世嘉卡）及换卡业务。

★动画 VCD 数百款，SS、PS 每天均有新节目到货，欢迎函索（VCD、SS、PS、GB、MD、攻略一族），3 元/份

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
SS 荧光记忆手柄	180	SS 三洋光头	140	PS 专用制转/豪华	50/70	SS、PS 无线遥控大摇杆	180
SS 组装手柄	20	SS 专用/豪华制转	50/65	PS 飞行摇杆(带吸盘)	85	SS、PS 两用有线大/小摇杆	160/90
SS 原装手柄	70	SS 金手指书卡(套)	95	PS 光线枪(仿真)	35	SS、PS 街机双人大摇杆	230
SS 连发手柄	45	SS 原装六分插	175	PS 通用改长线光头	80	SS、PS 原装枪(枪卡全部对应)	210
SS 原装 3D 梦精灵手柄	180	SS 原装枪/摇杆	200/150	PS 通用长线光头	130	SS、PS S 端子线/RGB 线	30/20
SS 三合一金手指 2M	90	SS 光线枪(左轮形)	35	PS 金手指书、卡(套)	95	SS、PS、N64 三用方向盘	320
SS 三合一金手指 4M	125	PS 原装手柄(同机内)	65	PS、SS AV 三分插器	40	SS、PS 两用振动冲锋枪	160
SS 8M 电池记忆卡	65	PS 连发手柄	45	PS VCD 卡(不改机不引导)	350	SS、PS 通用电源	25
SS 8M 仿原装记忆卡	75	PS 无线遥控手柄(对)	170	PS 原装四分插	330	N64 振动卡/记忆卡	90/75
SS 原装记忆卡(8M)	130	PS 组装手柄	20	PS 记忆卡普通/透明	35/45	N64 原装手柄	220
SS 2M 加速卡	45	PS 格斗手柄(五色)	40	PS 120B 记忆卡	90	N64 金碟 4 张/套	150
SS 4M 加速卡(全对应)	75	PS 原装 HORI 手柄	80	PS 联机对战线	25	超任手柄 普通/透明 IC 连发	25/45
SS VCD 卡(原装)2.0 版	530	PS 原装振动手柄	150	MD 飞行摇杆	30	超任双线火牛	35
SS VCD 卡(组装)2.0 版	480	PS 组装振动手柄	95	MD 彩色掌机专用电源	30	超薄 GB 用充电电池	70
SS 全新 JVC 光头	130	PS 原装透明手柄	70	GB、MD 周边配件/件	15	GB 普通/超薄/荧光	300/320/430

以上物品邮费：主机 50 元/台；配件基价费(100 元以内)15 元/件，每增加 100 元请加 1 元保价费，如欲邮购邮局汇款，附言栏注明名称价格及邮费。

特别推荐 ①超任三合一光碟游戏机（五张金碟＋双手柄＋电源）保修一年 1330 元 邮费 50 元；②世嘉彩色十六位掌机（赠专用电源）540 元 邮费 30 元；③SS 原装碟 20 余种，数量有限，欲购从速，30/片 邮费 10 元；④日本原装万用 AV 输出彩色打印机（彩纸、色带）450 元 邮费 40 元；暂停器（抓图用）80 元 邮费 20 元；⑤大量二手原装索尼机：新光头、新包装、1001 型（电源＋手柄＋直读＋AV 线）850 元；5501 型（电源＋手柄＋直读＋AV 线）980 元 邮费 50 元；⑥N64 主机（原装手柄＋原装电源＋AV 线）850 元、N64 光碟机、带 VCD 功能/普通 1960 元/1480 元 邮费各 50 元。⑦日本原装二手彩电、N 制、九成新。29 吋/25 吋/21 吋/14 吋售价：1250/880/720/400⑧彩色挂画数十种（拳皇 97、FF Ⅶ人物、体育明星、铁达尼号）100cmx70cm 35 元/张、70cmx50cm 25 元/张、邮费 15 元

地址（汇款）沈阳市铁西区南八中路 78 号 收款人（联络人）：陆红疆 邮政编码：110023 邮购联络人：张小姐 陆先生

电话（传真）：024－25850632(8:00～20:00) 024－25846204(21:00～22:00)

乘车路线：南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是；北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车沿保工街南行至八马路左转即是；五爱市场乘 207 路至"八马路"站下车沿八马路西行到保工街；南塔乘 11 路无轨电车"保工街"站下车，沿保工街南行至八马路左转即是。

广告

南京新世界 电子电器批发中心

NEW WORLD

☆日本世嘉土星机　　江苏、安徽总代理

☆公司宗旨:信誉第一、价格低廉、保证质量、服务周到

优惠价:		邮资			邮资
原装世嘉土星机(原装全套、直读)	1050 元	50 元	任天堂 GB 手掌机	290 元	30 元
原装索尼 PS 机(原装全套、直读)	1200 元	50 元	任天堂超薄 GB 机	320 元	30 元
原装任天堂 64 位(原装全套)	950 元	50 元	世嘉 16 位彩色手掌机	580 元	40 元
原装 N64 光碟机(VCD 功能送 200 节目)	2100 元	50 元	16 位世嘉Ⅱ型机	160 元	40 元

特别推荐:超任光盘一体化(全套送特新超任游戏近 2000 种节目)　1350 元　邮资 50 元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和 N64 主机、光碟机以及 GB 机等日本、美国、港、台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新老客户前来批发、惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界批发中心:南京中央门金桥市场东三楼 734 包间	电话:025—5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界销售中心:南京鼓楼中央路 23 号	电话(传真):025—3227953	联系人:戴先生
南京新世界新街口店:南京市中山东路 113 号	电话:025—4545355	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼专营店:南京中央路 30 号-5	电话(传真):025—3603814	联系人:高小姐
南京新世界夫子庙专卖店:南京建康路 185 号-2	电话:025—6626111—350	联系人:谢小姐
南京新世界经营总部:南京建宁路 12 号	电话(传真):025—5621582	联系人:颜先生
南京新世界广州经营部:广州西堤二马路 65 号二楼	电话(传真):020-81871103	联系人:高　屹
南京新世界邮购部:南京中央路 30 号-5 二楼	邮编:210008	联系人:高　云
南京新世界维修中心:南京中央路 23 号	电话:025—3227953	联系人:陶先生

注:为庆祝新世界维修中心正式成立,在见本广告一个月内,本中心负责免费为您修理次世代及各式家用游戏机

北京天安游戏王国

专业(批发、零售、邮购、维修)

特价销售各类游戏(套)机送保修卡

土星 SS(原装+双手柄+电源+AV 线+20 种游戏+16 倍记忆卡+加速卡)=1430 元　邮费 60 元
索尼 PS(原装+双手柄+电源+AV 线+20 种游戏+四季限定版记忆卡)=1495 元　邮费 60 元
GB 普手掌机(原装+手柄+电源+皮套+放大镜+4 节电池+格斗 21 合 1+专用耳机)=428 元　邮费 30 元单机 288 元 邮费 20 元
GB 超薄手掌机(原装+手柄+电源+皮套+放大镜+2 节电池+专用立体声耳机)=538 元　邮费 30 元　单机 310 元　20 元
GB 金银版荧光超薄手掌机 单价 420 元　邮费 20 元
世嘉 MD 彩色液晶手掌机(原装+电池盒+专用电源+AV 线+外接手柄+卡)=598 元　邮费 30 元　单机 510 元　邮费 20 元
世嘉 MD Ⅱ型机(N-P 两用+电源+双手柄+电源+AV 线+转换盒+视频线+卡)=170 元　邮费 30 元　单机 135 元　邮费 20 元

次世代周边

SS 光线枪(专用)	55 元	SS/PS 多功能连发可调手柄	55/55 元	PS 2M 记忆卡(可存 30 个节目)	95 元	PS/SS 两用电源	20 元
SS 记忆卡(原装 16 倍)	95 元	SS/PS 原装手柄	65/65 元	PS 8 倍记忆卡(同存 120 个节目)	138 元	PS 飞行摇杆	95 元
SS 4M 加速卡(全兼容)	85 元	SS/PS 组装手柄	15/15 元	PS 98 限定版记忆卡(透明)	68 元	PS/SS 光头(原装)	110/160 元
SS 金手指(赠密技手册)	95 元	SS 原装 3D 模拟手柄	135 元	PS 全中文金手指(赠秘技册)	95 元	PS 制转	55 元
SS 豪华制转	55 元	SS/PS 格斗摇杆	95/95 元	PS 原装振动手柄	148 元	PS/SS 组装光头	48 元/98 元
SS/PS 对战线	35/35 元	SS/PS 金手指全集	48/48 元	PS/SS 仿 64 两用振动枪	108 元	SS10 合 1 加速卡	168 元
SS/PS AV、RGB、S 端子线	30/30 元	PS 化解危机枪	260 元	PS/SS 电影卡	380/498 元	主机邮费 60 元/台 配件 10 元/个	
SS 四分插(同时 4 人玩)	148 元	PS 原装记忆卡	110 元	PS 组装振动手柄	108 元		
SS/PS 遥控手柄	160/160 元	PS 组装记忆卡	28 元	PS/SS 记忆手柄	120/120 元		

凡在本店购买次世代配件满 55 元者均送软件,满 100 元者送 99 年拳皇彩色挂历一本。挂历单价 20 元

凡在本店购买 GB 卡满 65 者均送 GB 电源或摇杆手柄 1 个(任选)满 120 元,送 GB 专用耳机 1 个。
另无论在哪买的 GB、FC、MD 卡均可在本店交换,若在本店购买,可免费交换。

GB 配件
普机配件:皮套 15 元,放大镜 20 元,电源 12 元,手柄 15 元,对打线 18 元,屏幕膜 18 元,充电器(送电源)65 元
薄机配件:皮套 15 元,放大镜 25 元,电源 15 元,手柄 20 元,对打线(薄对薄或对普通机)45 元,充电器(送电源)75 元。
GB 专用立体声耳机 65 元

GB 卡价目表

特别推荐:热卖特价区

7 合 1 玛莉专辑(坏马里奥+N64 玛莉)	58 元	12 合 1(饿狼 3+恶魔城 3+魂斗罗 5)	78 元
8 合 1(96 格斗王+热血高校+热血硬派)	48 元	21 合 1(96 拳王+侍魂 3+95 格斗王)	95 元
8 合 1(饿狼 3+SD 战国传 2+轰炸超人 5)	58 元	14 合 1(吞食天地中文+第二次中文+口袋妖怪)	145 元
8 合 1(96 格斗+虎鸽+忍者龙剑传)	48 元	12 合 1(陆海空大战+口袋妖怪绿+坦克司令官)	145 元
5 合 1(快打旋风 2+七龙珠+恶魔城)	45 元	11 合 1(恶魔城+大金钢 5+黑船党之谜)	145 元
5 合 1(恶魔城 3+黑船党之谜+三国中文)	48 元	11 合 1(第三次中文+口袋妖怪+三国中文)	138 元
5 合 1(98FIFA 足球+热血高校+热血硬派)	48 元	12 合 1(太空战士 3+大金钢 3+口袋青)	148 元
7 合 1(吞食天地+灌篮高手+三国志)	45 元	10 合 1(牧场物语+坦克司令官+大贝兽物语)	148 元
12 合 1(斩红狼+96 格斗王+金钢战士 3)	88 元	8 合 1(吞食天地中文+太空战士+96 格斗)	128 元

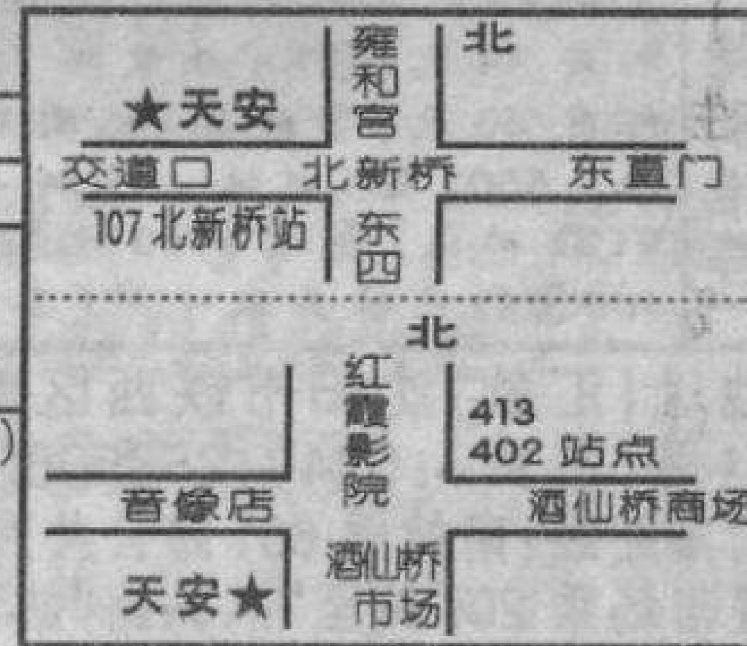
8 合 1(吞食天地中文+鸡蛋仔+黑船党之谜)　128 元
10 合 1(口袋妖怪+96 格斗+月影村怪物)　145 元
单卡: 三国英雄传即吞Ⅱ中文 40 元,第二次中文 4[illegible]元,饿狼Ⅱ 38 元,牧场物语 38,口袋恋爱 38 元,98 法国世界杯 35 元,口袋妖怪 1、2、3 代一律 38 元;金田-少年事件薄 40 元,灌篮高手 38 元,真实谎言,16 人街霸 音速 6、斩红狼、96 格斗王、三、二驱 1、2 代等一律 28 元

FC 卡　新卡推荐中文游戏:魔法门、三国志雄霸天下、西楚霸王、勇者斗恶龙 7、帝国风暴,一律 98 元/盒。其它卡请参照本期广告市场低价格即可。另免邮费。

MD 卡　世嘉 MD 卡(种类繁多,应有尽有)请来门市或来信索取目录

专业二手货市场:超任套机 550 元~850 元套,超任光碟机 850 元~1380 元(送盘),3DO450 元~650 元,3DO 解码器 780 元,土星机 650 元~850 元,索尼机 750 元~950 元,GB 机 130 元~210 元,薄 GB 机 200 元~280 元,世嘉机 70 元~100 元,索尼 19 寸彩监 800 元,29 寸带 GRB1680 元(14 寸 NEC 彩显 580 元),VCD 机 488 元,随身听 260 元,欢迎来信索取各种二手货照片,5 元/张;另:大量高价回收各种游戏机并可交换新旧主机,高质量,快速度,维修次世代主机。

以上 GB 卡邮费 10 元/盘,欢迎来信来电索取各种目录(包括二手货)。超任拷贝,3 元/张,凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮(收)　邮编:100007　咨询服务热线:(010)84012073
北新桥门市地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。
酒仙桥门市地址:乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车,413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。



《合金弹头 2》

最高分疯狂攻略



文/R.E.D　责编/PERFECT

哇！很久没有玩到这么爽的正统派 2D 动作类射击游戏了。《合 2》的制作水平之高想必众位 ACT 迷已经领教了吧。该作画面细腻，动作顺滑流畅，地型和角色十分丰富，再加上滑稽搞笑而且可爱的敌我双方角色和情节，充分证明了制作者的实力和投入度。《合 2》的全部 6 个 Stage 相信众位已经都见过了。那么，对于已经无数次通关的 ACT 迷来说，下一步追求什么呢？当然是最高分记录啦！《合 2》是一个有着十分之多的小秘密的游戏，要想有机会在 1ST 位置上留下您的大名，这些小秘密是一定要知道并且无失误地拿下的。OK，下面就将笔者所知的秘密和总结的得高分技巧公之于众。Let's go——

★首先请注意高分基本准则：

①每关一定要把所有俘虏及乘物安全带过关。因为过关后每名俘虏奖 1 万分，而乘物则加 10 万分！

②对于敌方机械兵器，包括坦克、装甲车、飞机以至关底 BOSS，尽量用枪打而不要用手雷，更不要用炮。为什么？因为此游戏计分方法比较特别，不象一般的射击游戏，击毁一辆坦克给你一定的固定分，而是以击中敌方的枪数计分。不论是手枪、H 枪、L、S 枪，击中敌人一枪一律计 100 分，击毁为止。(F、R 枪计分较特别，但总的也是按枪计分)。因此，对于想拿高分的玩家来说，用 S 枪是最不值的，因为 S 枪的威力最大。消灭同一个敌人，S 枪如果得 100 分，用手枪等可能就是 600 分。总之，威力越大的武器越不利于挣分。因此，在有乘物时应尽量用枪打而避免用手雷及炮弹。

③有条件用刀砍死的敌人，以及捆绑俘虏的绳索，尽量用刀砍。因为砍中敌人一刀是 500 分，而打中一枪是 100 分。以第二关的木乃伊为例，如果用 S 枪轰，一般是一枪一个，即每个可得 100 分，用刀砍的话，每个一般需 2～8 刀(因难度而异)，也就是说每个可得 1000～4000 分，差了几十倍哪！当然一定要注意安全，为了用刀击毙敌人而丢了性命还是不值当的。

以上三点是获取高分的基本准则，下面将各关中的隐藏分数及技巧加以披露(其中一些在以前"秘技天地"中已有报道，为求详尽，此处一并写出)。

MISSION 1

在一开始不多久有一名骑骆驼的敌人，对付他最好用枪打掉他的刀，再爬过去砍死他，可得 4000 余分。就在此处向最高的一棵树开枪，有一串香蕉及二名俘虏。

在本关 BOSS 出现前有五架直升飞机的编队，不要将它们一一击落，只需将为首的红色机击落，后面几架均会自行撞毁，并且共可获得 15 万的奖分。为取得更高分数，也可将后四架飞机打至快死时再击落领头飞机。不过一定要注意可别打得过火而因小失大。

在本关关底，两侧的机翼是有奖分的。取得它们的较好方法是先站在右翼下向上对着其发动机开枪，同时注意干掉左侧跳下来的敌人。当右翼发动机处出现"10000"的字样后，马上移师至左翼，对准左侧的小发动机向上开枪，用手雷干掉右侧跳下来的敌人，即可得 5 万分加分。在关底多拖一点时间可拖出一名俘虏。本关俘虏总数为 11 人，过关奖分(加上乘物)共应为 33 万分。

MISSION 2

此关隐藏的秘密最多。首先在一进去的第一名俘虏处，向上方石像左边的眼睛开枪，可得宝石一枚，至于是 100 分还是 3 万分就看你的运气了。在水边用"枪和跳键同时按"将骆驼放掉，它能帮你撞死正前方的敌人，然后向前走绕到上面跳下来的敌人背后用刀捅死他们。在此之前不要向木桶开枪。之后跳上木桶，垂直起跳至最高点时向右开枪，有两名俘虏。进入墓穴后，在一道大铁丝网门架处跳起向上开枪，有一名俘虏。向前走，有一处出口有大批蝙蝠和矿工出来，在这里消灭掉五个木乃伊之后走进去开枪，有一名俘虏。对于此关的木乃伊，如前所述最好全部用刀切死(有几个实在难度太高也只好作罢)。此名俘虏的上方有一名给你 H 枪的俘虏，从这里再向前走两步，背景里有一个较暗的石像(模样同本关开始那个差不多)。向它右边的眼睛开枪可得一宝石。

在进入一道闸门后，前方有一名背着旅行包的女孩，开枪打漏她的背包，会漏下三样宝物，对于此女孩一定要过去撞倒她，不要等她自己走到头敬个礼跑掉，因为她在过关后算一名俘虏(＝10000 分)。在打死一个吐滚珠的木乃伊后，右方有一具死尸，用力砍它可得一 5 万分的宝石，吃完后注意马上离开。再往后会有一名拿着放大镜的考查者，等他变成木乃伊后打死它，可得一宝石。从这里向上走有一处落石，此处应一直冲过去，不但没有危险，而且可以

得到奖分。此奖分若为狒狒，则是 1000 分，若为宝箱则有 60% 的几率为 3 万分。再向上走有一个从地面向上喷出毒雾的地方，喷口处有一个宝箱，不要不吃，它有 50% 的几率是 3 万分。方法是趁它喷完两条毒雾后马上走下去并一直向前冲，可保无恙。当然即使在此处被变成木乃伊也不可怕。再向左走，有一处需向上跳四级的地方，在第三级最边上向右跳，可进入一条秘道，这里有两个宝箱，再向右方走并跳上一个带角的石像，开枪打开右边的宝箱，等大约五秒钟神灯变为灯神后跳过去，可得大把金币。在此处上方还有一神灯，为避免直接吃掉它而仅得 10 分，较好的方法是站着向上开九枪（此时最好别拿 F 或 S 枪）然后向左边的石像跳；跳起的瞬间向上开第十枪。此时神灯落下而你已跳至对岸。第二个神灯变成灯神的时间比第一个略短，要注意。在接近关底处，即有大批木乃伊钻出来的地方，墙上有一块刻着眼形图案的砖石，对它开枪可得九枚宝石。此关俘虏总数为 14 人，关底加分 36 万分。

MISSION 3

对于此关及以后拿着盾牌的敌人，最好在远处用枪打掉他们的盾牌，每人可得 3000 分左右。在本关中途有一处需从第一列火车跳至第二列，在这里向第一列火车头的黑烟处开枪，可救出三名俘虏，跳车时如果随随便便地跳过去，往往会有一个“0”蹦出来，怎么回事呢？原来如果在第二列火车向右运动至最远点时你跳过去，即可获 5 万奖分。这只有多多练习，掌握好跳跃时机才能安全得到。在本关 BOSS 处，会有一女孩出现，不要忘了撞倒她。如果你同 BOSS 周旋足够长时间的话，会有两名俘虏出现。本关俘虏总数 16 人，加分 38 万。

MISSION 4

一开始处那个穿西装的人的箱子可别忘了拿（500 分）。在打过一辆双层巴士之后有一处需向下跳，跳下去后在悬崖边向上开枪，有三名俘虏和一个“DIET”即减肥剂。在此关关底处拖时间，同样有两名俘虏。此关俘虏总数 17 人，加 39 万分。本关的乘物要想保全有一定难度，应注意在关底前尽量不要让 Metal Slug 损血，危急时可用“↓ + 跳”跳出乘物（此时无敌），再马上跳进去来躲开炮弹。

MISSION 5

本关一开始，第一和第三辆轿车上方分别有 500 分和 3 万分，应先跳起干掉第 4 辆车周围的小兵后再跳上第三辆车，跳着向下开枪。当小车被炸得飞起至最高点时向上跳，即可得到那 3 万分的宝石。

在此关街道的末尾，一个大斜坡前，最后一幢房屋侧面的阳台处有三名隐藏俘虏。在斜坡边有一棵大树，向上开枪可得 6 枚苹果。在这里开枪干掉铁道上的两名小兵后一点一点向前走将右方的隧道口引出来，千万不要走得太急而把那辆吐“滚珠”的装甲车押出来。隧道口出现后，站上斜坡跳起向右方隧道边墙开枪，有三名俘虏。进入隧道后的女孩要撞倒。此处有一队与第一关一样的直升机编队，打法同前。在打第一列冲过来的火车时，站在标有“5”的柱子下向上方的红灯开枪，有三名俘虏。在隧道尽头，铁道拐弯的地方向上开枪，亦有三名俘虏。本关打那堆形似“不知火幻庵”的东西时，应用枪打不要用 Metal Slug 轧死它们，因为轧死它们是没有分的。打完这些东西后会有一辆吐“滚珠”的战车出现，就在它左方不远处约一人高的地方有一条象自来水管的管道，在管道打弯处有一名俘虏，最好是跳出 Metal Slug 用 S 枪，一枪即可打出，而用 Metal Slug 的机枪则不太好瞄准该点。本关俘虏总数为 19 人，加分 41 万分。

FINAL MISSION

在本关开始有一处站满了扔小火箭的敌兵的地方。此地有一灯塔（上面站着一名持火箭筒的敌兵），在灯塔下向上开枪，有一名俘虏。再后边的大吊桥前，有一个标着箭头的牌子，向它开枪，有一名俘虏。在敌人基地内部，消灭掉最后一辆坦克后（吃完 F 枪和手雷不久），在大批外星人出现前，应有一处空地，在此处向上开枪（如果 F 枪则需跳起向上开枪）有一名俘虏。向前走有一处在最高点吊着一名俘虏，就在他右方的铁架子处向上开枪，有二名俘虏。（一名在铁架处，另一名在他左边一点的最高处）。在本关倒数第二个标有“02”的大铁门右方，有一个长方形小凸起。在干掉此处的外星人后向它开枪，有一名俘虏。本关俘虏总数约为 18 人（因从未一命打通此关，不知具体人数）。

好啦，以上就是现在已知的隐藏俘虏及加分。由于本游戏秘密太多，很可能还有未发现的地方，望高手指正。

另外，在交稿前几天，忽然发现有人用一“无赖方法”破了本人雄踞榜首数周的记录，后发现用此无赖法可使本 GAME 的最高分达到无限！条件是有足够的币和时间，同时机厅老板也允许你在机器前耗上一整天。方法是在最后一关倒数第二批棕色外星人处，不要干掉站在架子上的敌人，让它们一直发“子弹”，然后蹲在下面用刀砍掉这些子弹，直至耗到 TIME OVER。在此处挣分极快，耗完一条命约可得 50～60 万。而且只要你愿意，就可以无限制地耗下去。笔者试用此法打了一次，得分为 5505665 分（耗了两条命）。不过这种方法太过无聊和无耻，而且也使得分数显示变得没有意义。这里只是提醒玩友，对那些高得邪乎的分要提高警惕，同时也不提倡用这种手段去得分。

截至目前为止，本人遵循上述原则及打法所得最高分为 4719202（未用上面介绍的无赖得分法。我相信，如不用无赖法，在同级难度这个分是较难破的）。其实能否得高分，还有一个重要因素，就是运气！特别是第二关，共有九处可能给你 3 万，也可能只给你 100 或 1000 分。在第四关打完双层巴士后跳下悬崖前的加分，如果是一条鱼和一只大狒狒的话，那么那条鱼极可能是 5 万分。在第五关隧道内的女孩，她给你的宝石或小熊有时也是 5 万分。这些运气分加起来总共有 30～40 万，因此同样的发挥，最后分数可能相差很多。得分的高低与机器的难度也有关系，难度越高得分也越高。另外最后一关的俘虏也无法救出（最终 BOSS 要想一命打过几乎不可能）。在已知条件下，如果能一命打穿最后一关，而且运气特别好，理论上最高分应在 510 万左右，众位“Metal Slug 2”的铁杆硬派拥护者们，一起为更高分努力吧！

终极的赛车游戏驾驶技术毕业班



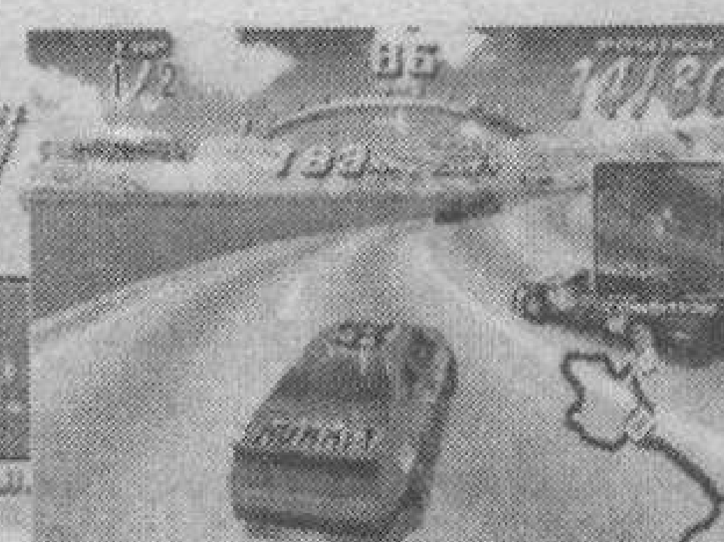
超长海岸路线有多处难关，其中最重要的三个地点就是在序盘 W 弯道的直角跑道，还有就是第三计时站后上坡处的 U 型弯道，再有就最后弯道大帆船处的那个拐角。

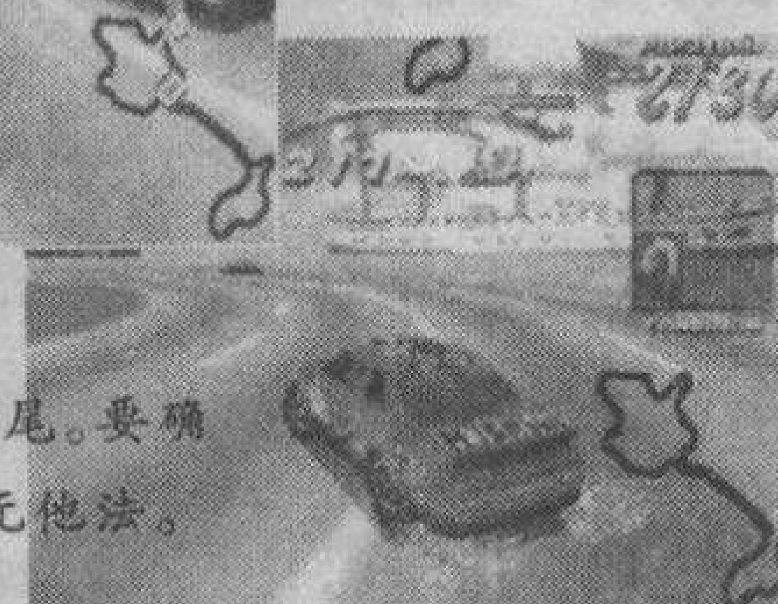
其实，这个最难赛道中的最难却是弯道 1：W 弯，这里地形相当复杂，必须要保持百倍的警惕，如果甩尾的时机与动作没有确实掌握好，这里必令车手难堪，仍以美版游戏的速度为例，请大家以 150KM 的时速反复练习过弯以利提高。弯道 2 的 U 弯只要降档维持在过弯所需的车速，较易顺利通过。弯道 3 必须急刹车至第二档的速度，以强迫甩尾的方式通过，请将舵轮转到极限吧！无论如何不能碰墙哦！

■试车手小天天的重点建议：

线路超长，难度高的地方很多，航天飞机发射场的那个左弯也得小心，好在那里有草皮可以缓冲一下。关键，驾驶者要巧妙利用 DAYTONA 的甩尾，每一秒都不得放松对油门、刹车和方向盘的控制，路线的哪一段采用何种过弯方式，速度控制在多少必须极度清醒。天师提醒大家，长桥之后的轻微右弯(请见地图)，虽则可保持高速通过，但油门全开是绝对禁止的，否则——“嗵”地一声巨响，赛车被天井的支柱弹飞是可以想见的。


▲弯道 1 太快或太慢都不行！


◀这里要限速，并大力转舵。太快则要冲到草皮上了。


▶请强迫甩尾。要确实掌握，别无他法。

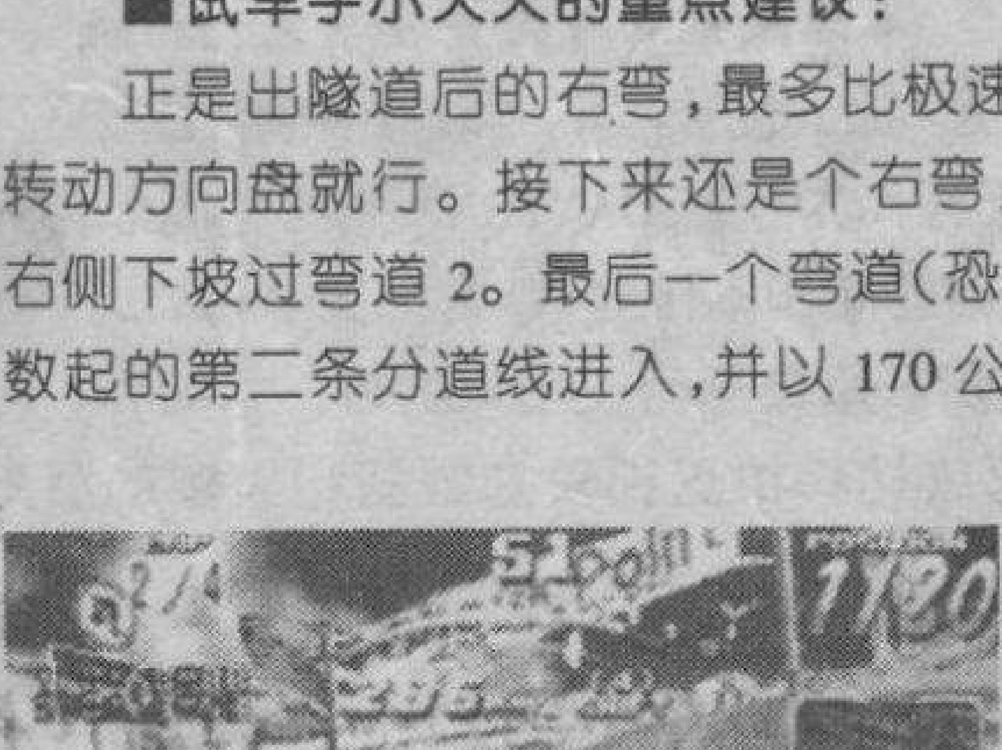
如果说上面的赛道在 8 联机竞争时很难超越前方对手的话，那么恐龙乐园则是令人血脉贲张的一条高速公路，没说的，这里就是要给你许多超越对手的机会。

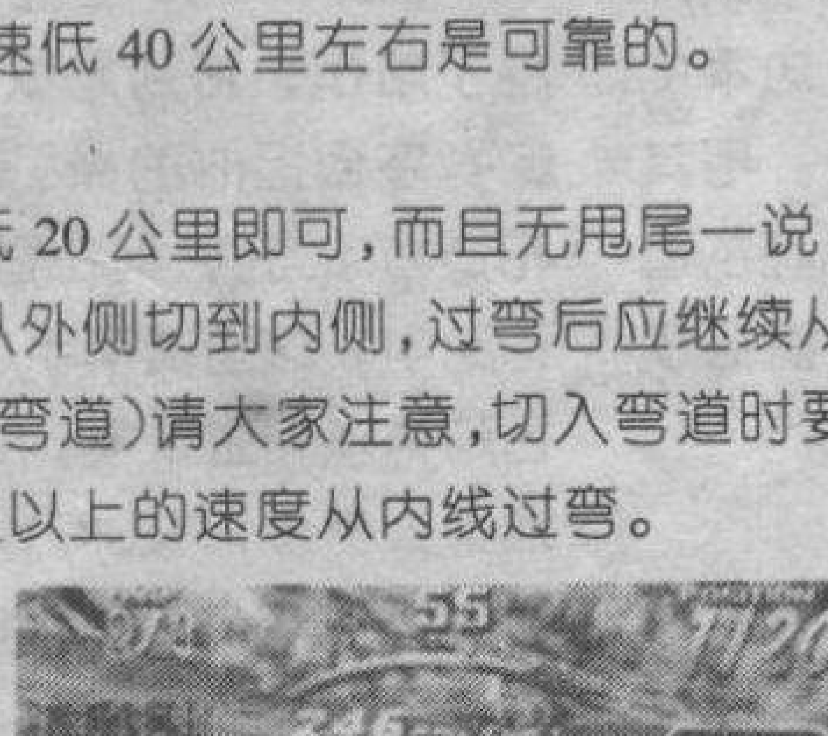
前半段根本不用减速，进入隧道前要注意松油转舵，否则还得上天；出隧道后的那个小右弯是图上的弯道 1，擦点弯道外侧的草皮则可安全高速通过，接下来的弯道是张大了嘴的 U 型弯，4 档轻踩刹车甩尾即可，以 180 公里的时速通过不成问题。其后是大下坡，在弯道 2 的 U 型弯处要瞬间切换到 2 档(或猛踩刹车至相应速度)，再马上换到 3、4 档加速通过，当然，保持在 3 档过弯也 OK！这里要注意过弯方式，以从弯道的外侧、内侧、外侧通过较好。最后是弯道 3，那里有恐龙雕塑，可降至 3 档甩尾，过弯的速度比极速低 40 公里左右是可靠的。

■试车手小天天的重点建议：

正是出隧道后的右弯，最多比极速低 20 公里即可，而且无甩尾一说，只要能转动方向盘就行。接下来还是个右弯，从外侧切到内侧，过弯后应继续从路线的右侧下坡过弯道 2。最后一个弯道(恐龙弯道)请大家注意，切入弯道时要从左侧数起的第二条分道线进入，并以 170 公里以上的速度从内线过弯。




▲高速冲弯。4 档的时速加点刹即可。


▲下坡处可以从内侧切入过弯。过弯前要大幅降速。切入弯道时再加档。


◀最后的这个弯道应限制在 3 档的车速，以甩尾的方式从弯道内线通过。

责编天师

何时才能停止这无尽的修行啊！

格斗之王风云录

必杀技



随着他掷地有声的喊声由地面向前移动的攻击技。



两脚像螺旋桨般攻击的升空对空技，无敌时间长且强。



低下身打出的飞行道具，可打至画面末端。



对敌手的殴技，感觉很爽，有些指令技的感觉。



一度飞上空中自上而下对敌手的攻击。



地龙的对空版。相对于地上移动的地龙此为上升技。



与「神龙凄煌裂脚」类似的招式，「天龙」后接「龙颚碎」的超杀。



「地龙」后接「龙颚碎」的超杀。MAX时最后的「龙颚碎」可达2回。

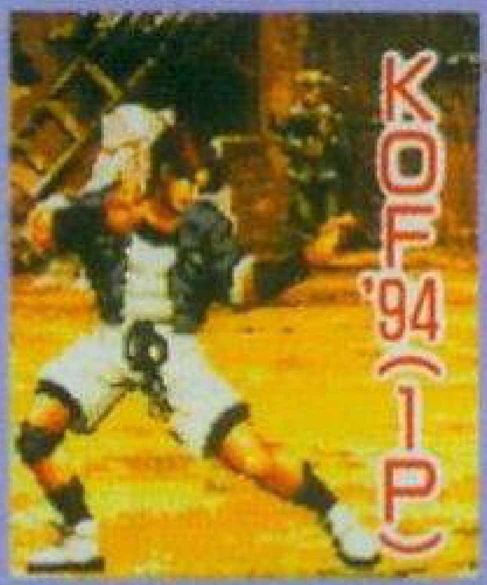


回复体力，吃包子可使体力增加。



打出巨大气功的招式，"超球弹"的巨大版，超杀。

衣装



他的青色衣着是基本颜色。



EX模式是流行的紫色。



在ADV模式中是基本的青色。



青、绿、红、黄色……像是信号灯（？）。



火热的红色衣装。

姿势

快学习吧！摆出一种教训人的姿势。



还未吃罢肉包子便上场了，在喉咙处噎住了。



很夸张的姿势，样子不知所谓。



※注：人物资料及图片均选自《KOF'97》。

椎拳崇



运用超能力和拳法驱逐邪恶的少年武者

个人档案

格斗门派：超能力＋中国拳法
国籍：中国
生日：9月23日
年龄：19岁
血型：B型
身高：172cm
体重：61kg
兴趣：漫画鉴赏
好食之物：肉包子
擅长运动：足球
关心之事：早见优（日本女星）的首发影集
厌恶之事：修行

★NEO·GEO人气投票名次

第1回37位	第2回19位	第3回9位	第4回18位	第5回12位	第6回9位

崭新系统，辉煌英雄驾临，欢迎！！

超弩级双人联手结成不败搭档



SS

厂商：CAPCOM
类型：FTG
媒体：CD-ROM
搭载4M RAM卡
发售日：98年10月

格斗烈火再燃英雄街头

美奂美仑的战斗画面

本部作品是由CAPCOM公司完全移植去年7月推出的同名游戏《超级漫画英雄对街头霸王》，此次仍延续同脉兄弟《X-MEN对街霸》那华丽的战斗系统，具体系统请参看本刊去年8月号之“格斗天书”。和我S·P一样喜欢如此“乱舞”的朋友千万不能错过哦！



利用4M RAM卡

CAPCOM的三部《X对X》作品（《X超人对街霸》、《超级漫画英雄对CAPCOM》及本作）中S·P认为本作是之中最为出色。虽然只玩过屈指可数的几次，但仍在我脑海中留在不可抹灭的印像，期盼它早日“降临”在SS那在人们心目中不再辉煌的光环下，让CAPCOM的格斗玩家“驱动”4M RAM卡，在速度感极强的刺激氛围中感觉它的热力吧！

一群来自美国漫画中的英雄人物与一群风靡街头的武者霸王，他（她）们集结在一起会怎样？豪华、梦幻、乱舞、绚丽和让人无比兴奋的爽快感、令人难以抑制的激动……

完全再现“街头英雄”本色！

玩具总动员之
贺年状搜查令相约98



被人称为《魂之利刃2》的《灵魂能力》。



KONAMI以N64的滑雪作品作为贺年广告状。

也许现在刊登这些有点儿过时，这些均是今年初的来自日本的“贺年状”，现在已临近年尾，本世纪的最后一年即将来临，不知道这“1999”究竟意味着什么呢?

本次的“搜查令”不仅只刊登厂家本身公开发表的“贺年状”，还有许多不是厂家公开的绘制作品资料，其中不乏许多佳作，看看这些风格各异的画面能否为我们这初冬时日带来一份新年的喜庆气氛……

“相约在银色的月光下，相约在温暖的诗意中……”

记得第一次做《玩具总动员》时，就曾笃信此栏目必受欢迎，果不出我S·P所料，在一次次小试牛刀、初露锋芒后，不断涉猎不同领域，让你们感受到游戏周边及一些非游戏周边的无穷魅力……

“相约在甜美的春风里，相约那永远的青春年华……”

—SHADOW PHOENIX

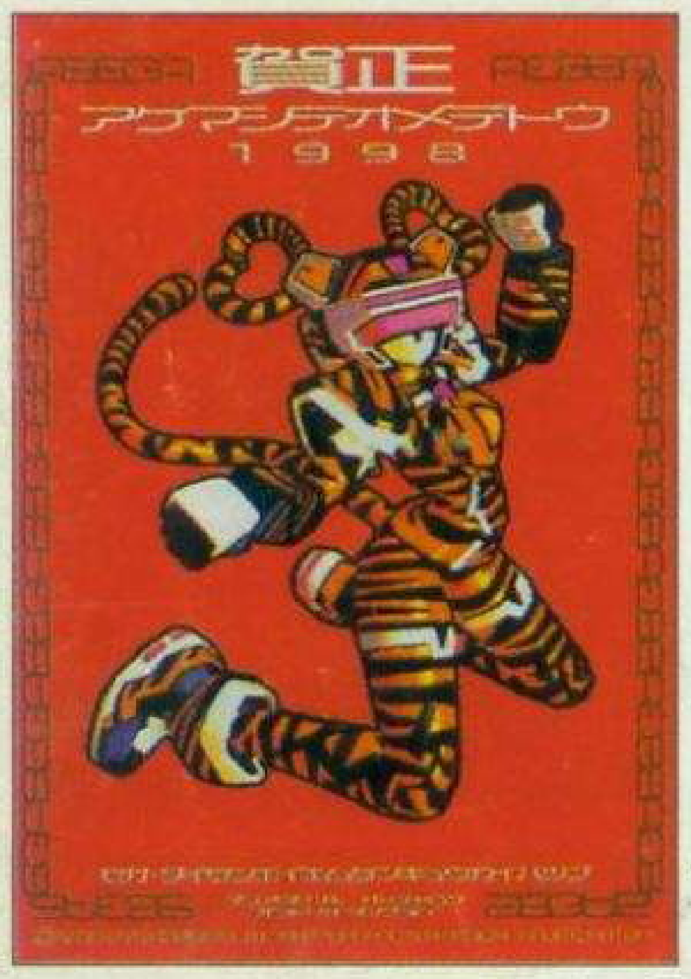


“幕末浪漫”Q版对战图。

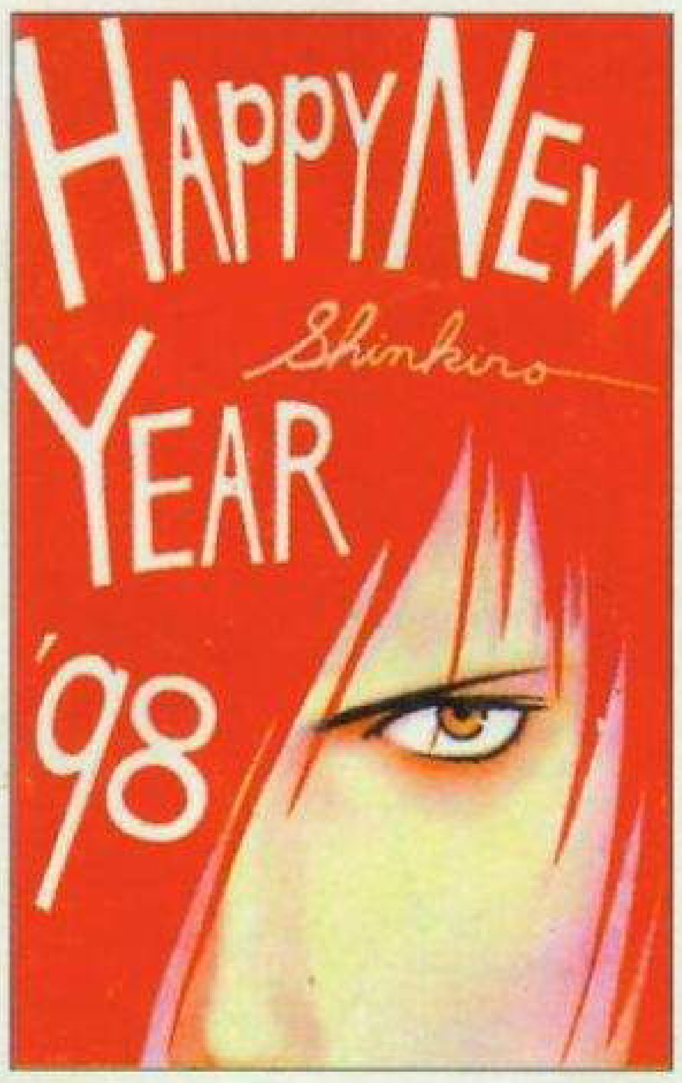
~相约98~



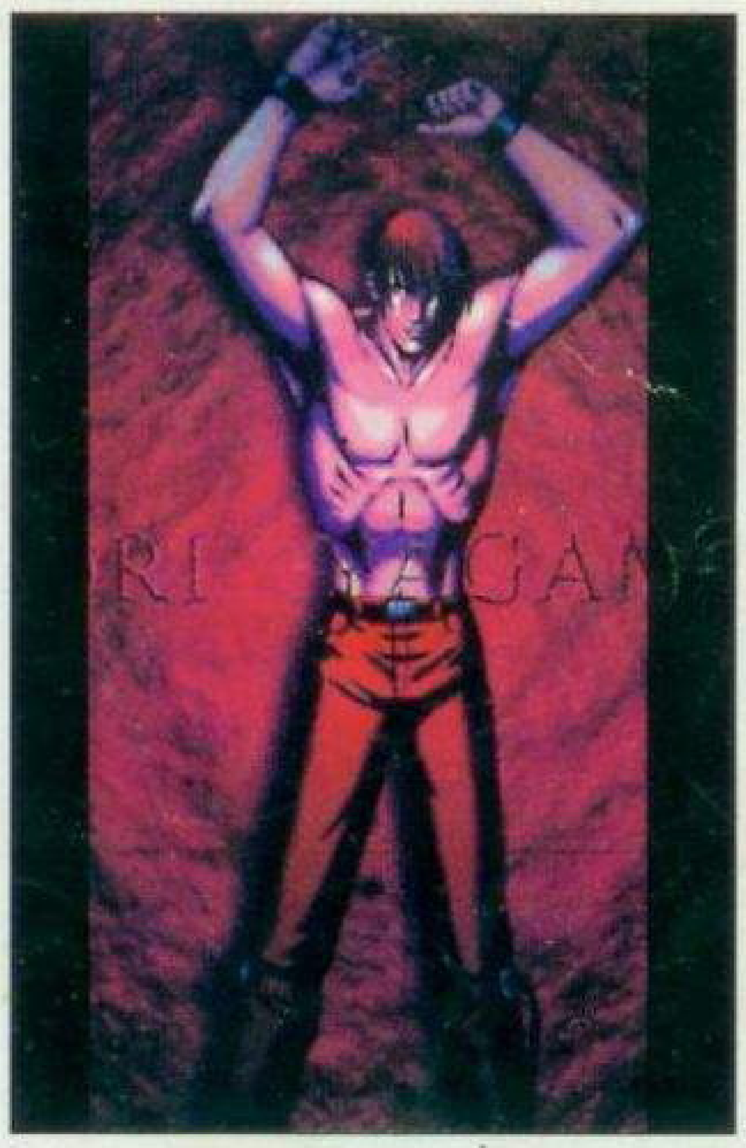
样子有些妩媚且忧郁的八神在那柔柔的月光下。



「电脑战机」的虎状女性机师。



八神那头充满个性的红发是否给你带来新年的「红」运呢？


颇具阴郁风情的八神被缚图。



ADK公司可爱的造型。

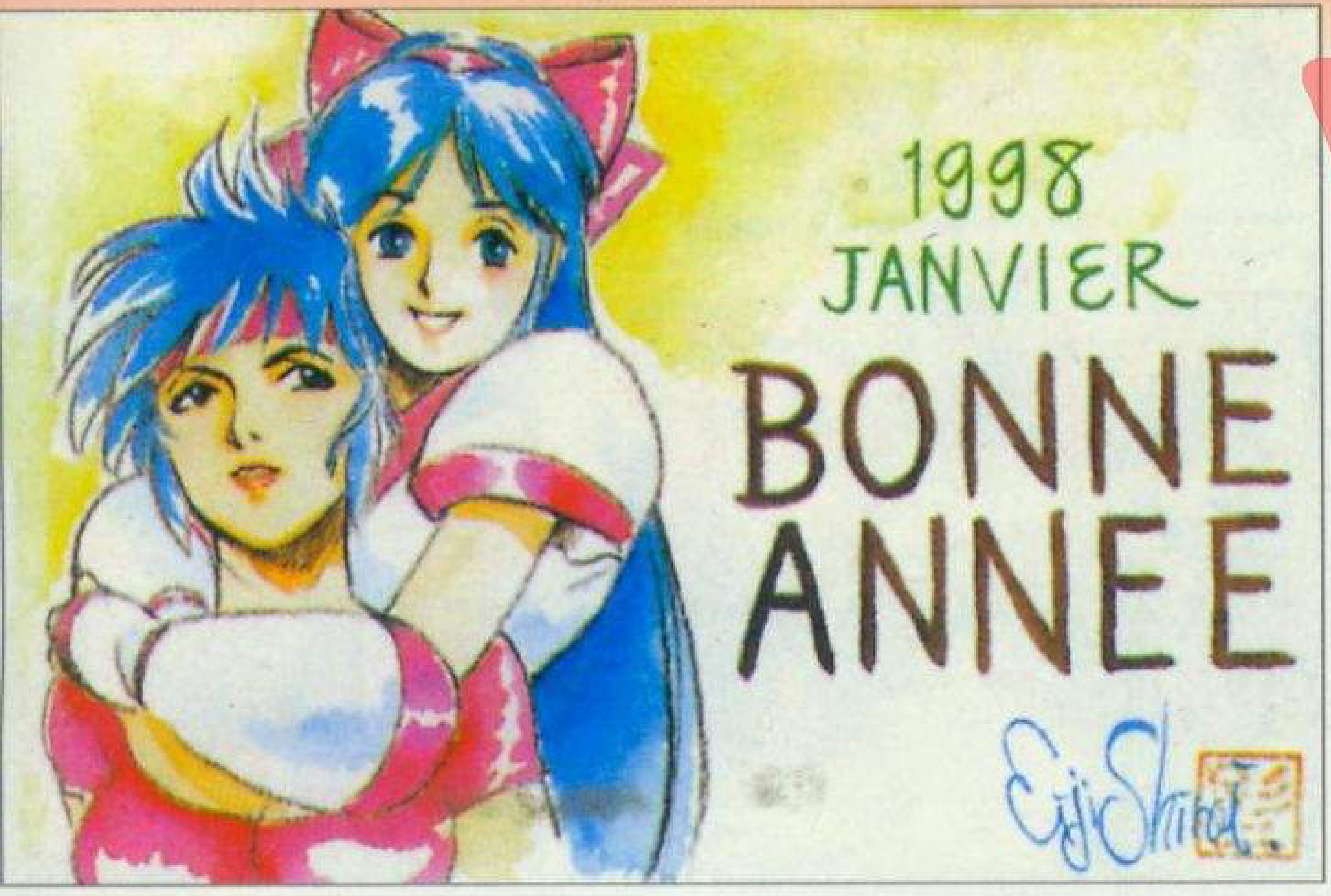


《雷电斗士2》的另类宣传品。



样子有些美国风格的夸张版草薙京

两位各具风情的SNK美少女。



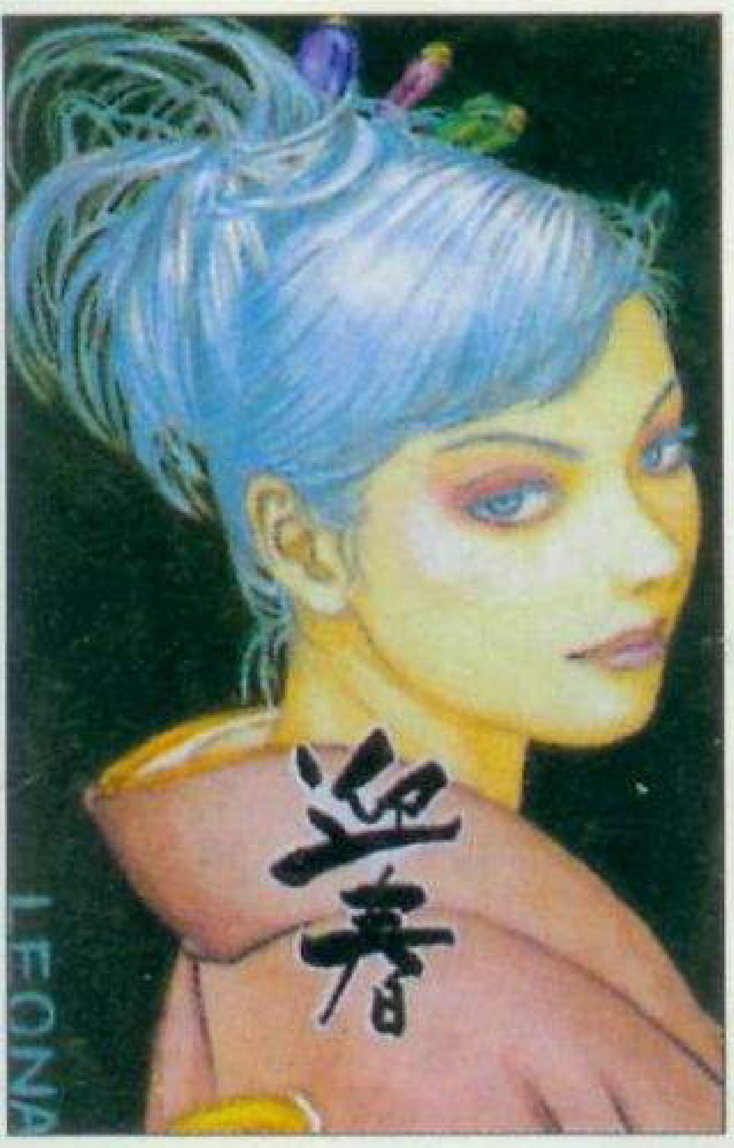
五位形像各异的麻宫雅典娜谨贺新年。



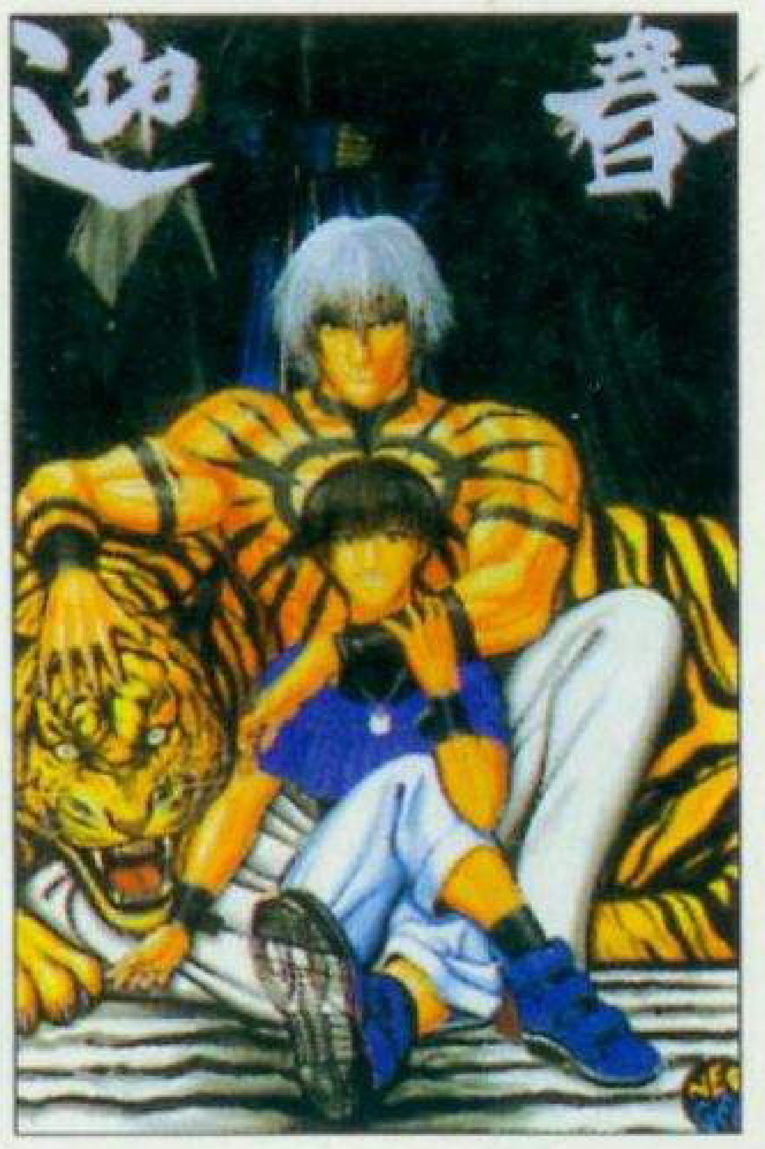


彩京作品《堕落天使》也来祝贺新年了。

和服版莉安娜也来「迎春」了。



大蛇和他的克莉丝轻倚猛虎迎新春。



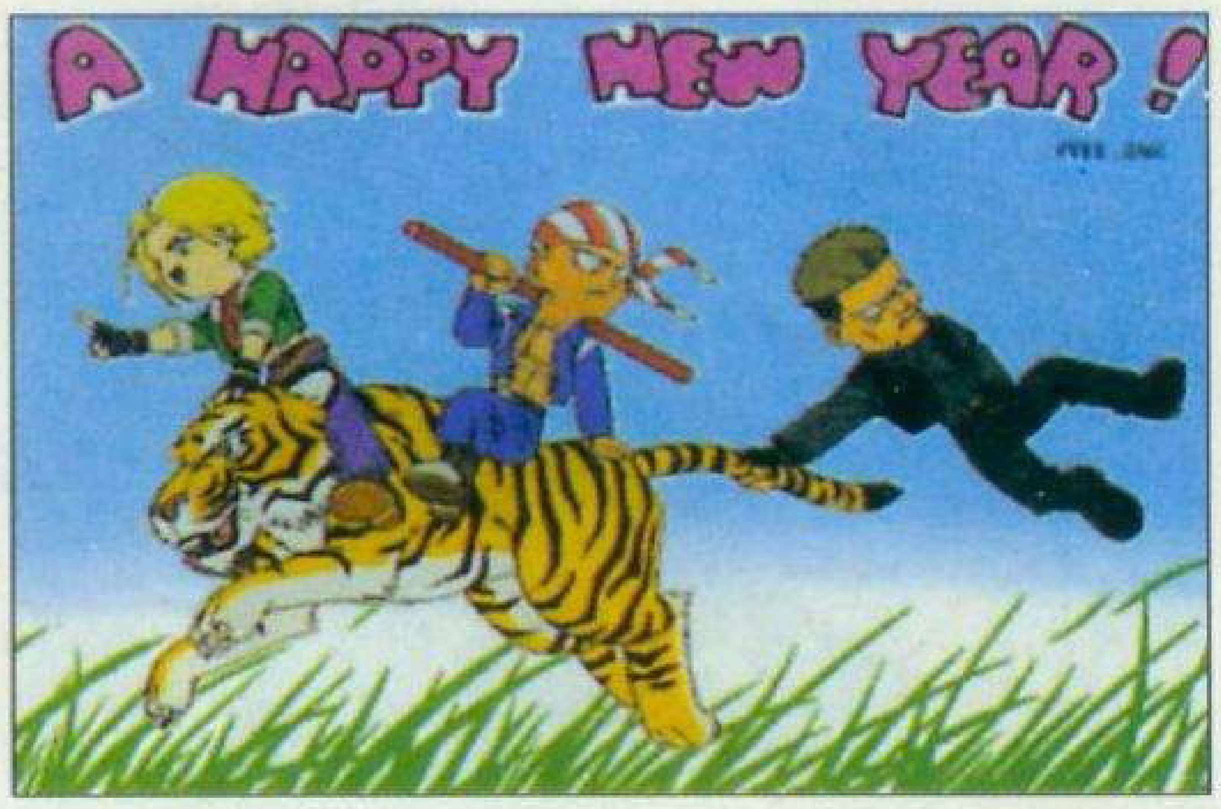
来自CAPCOM的《街霸III》中的人物。





《雷电斗士2》的传统宣传品。

'97特别队骑虎狂飙。



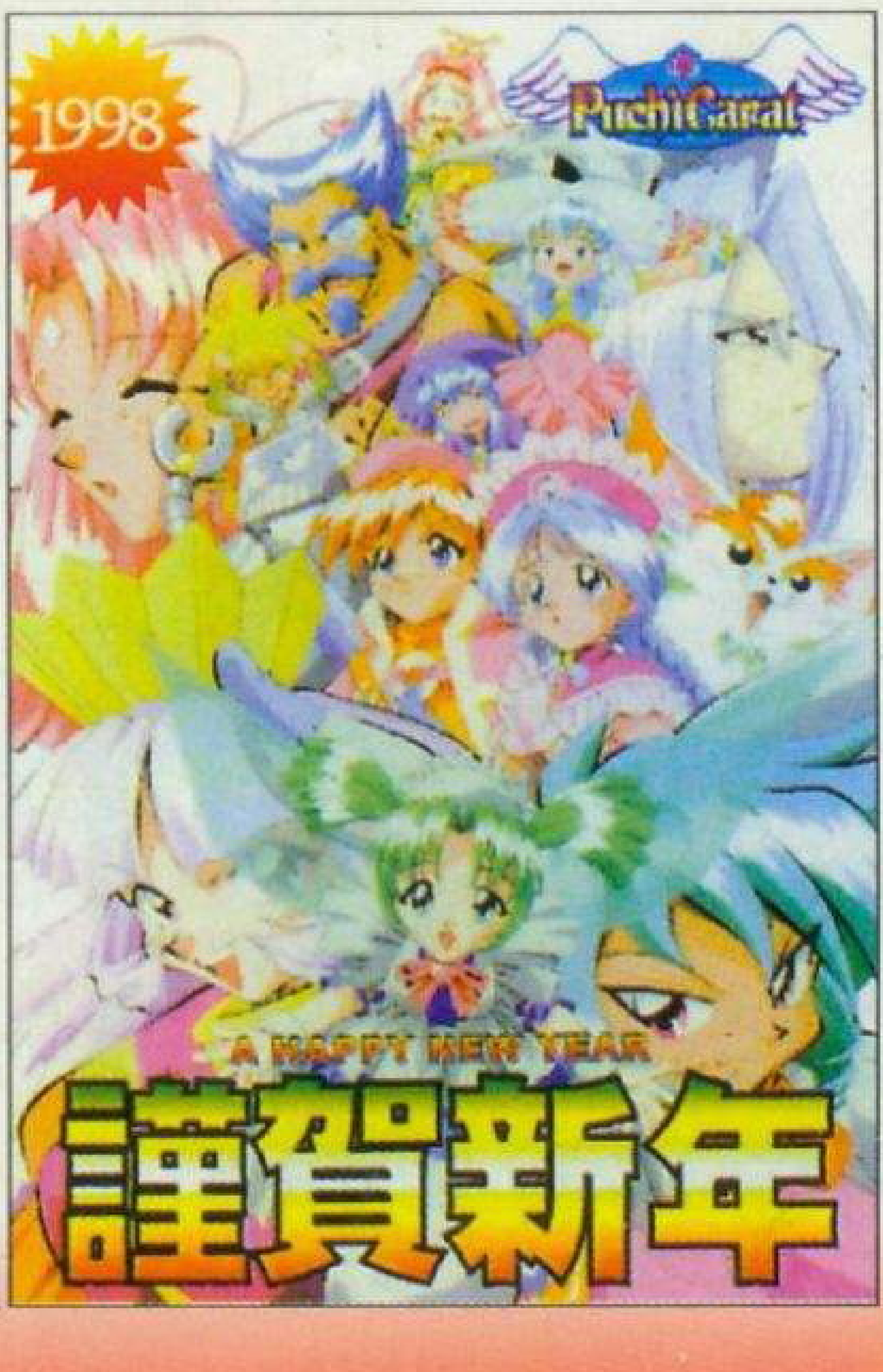
新面孔队三人各具风采，是坐在大蛇祭坛上吗？



宿敌和服对战版。



TAITO的《Puchi Carat》贺年图。



春丽是在抢隆的饭吗？



萍水相逢

时光荏苒，转眼又至"天蝎之月"，唉，又莫名其妙地大了一岁，眼看着就"奔三张儿"去了，谁知道有"回复青春"的药快快告诉我。又开始"喷"了（豫语），我可不想象秦始皇那样期盼长生不老哦，只求青春永驻，哇……（自己又先吐了）……

拿起笔来却不知道该在纸上写下什么，总是将自己的心情強加给朋友们未免太自私了，所有先封笔至此，让大家仔细看画吧！

每个人都有自己的故事，每个故事都有自己的内容，每个内容都有自己的精彩，每个精彩都有自己的未来，每个未来都……

正有道是：

人与人的相遇　如此扑朔又迷离
岁月悠悠　容颜兀自更改　为谁徘徊
萍水相逢　是否拥有一样的梦
灵魂曾经漂泊如此之久　生命里都是寂

Happy Birthday To Little Heart He
Little Tin Tin
And Me !!!

——廊主 SHADOW PHOE

《娜可露露》　湖南　褚宁

隶属名为惜花轩的漫画组织的你不知在组织中是何官衔，这幅娜可露露总给我一种类似《樱大战》的感觉，是那明朗的"和风"风格吧！

（廊 POWER: ★★★½）





《新世纪EVA》　沈阳　韩明东

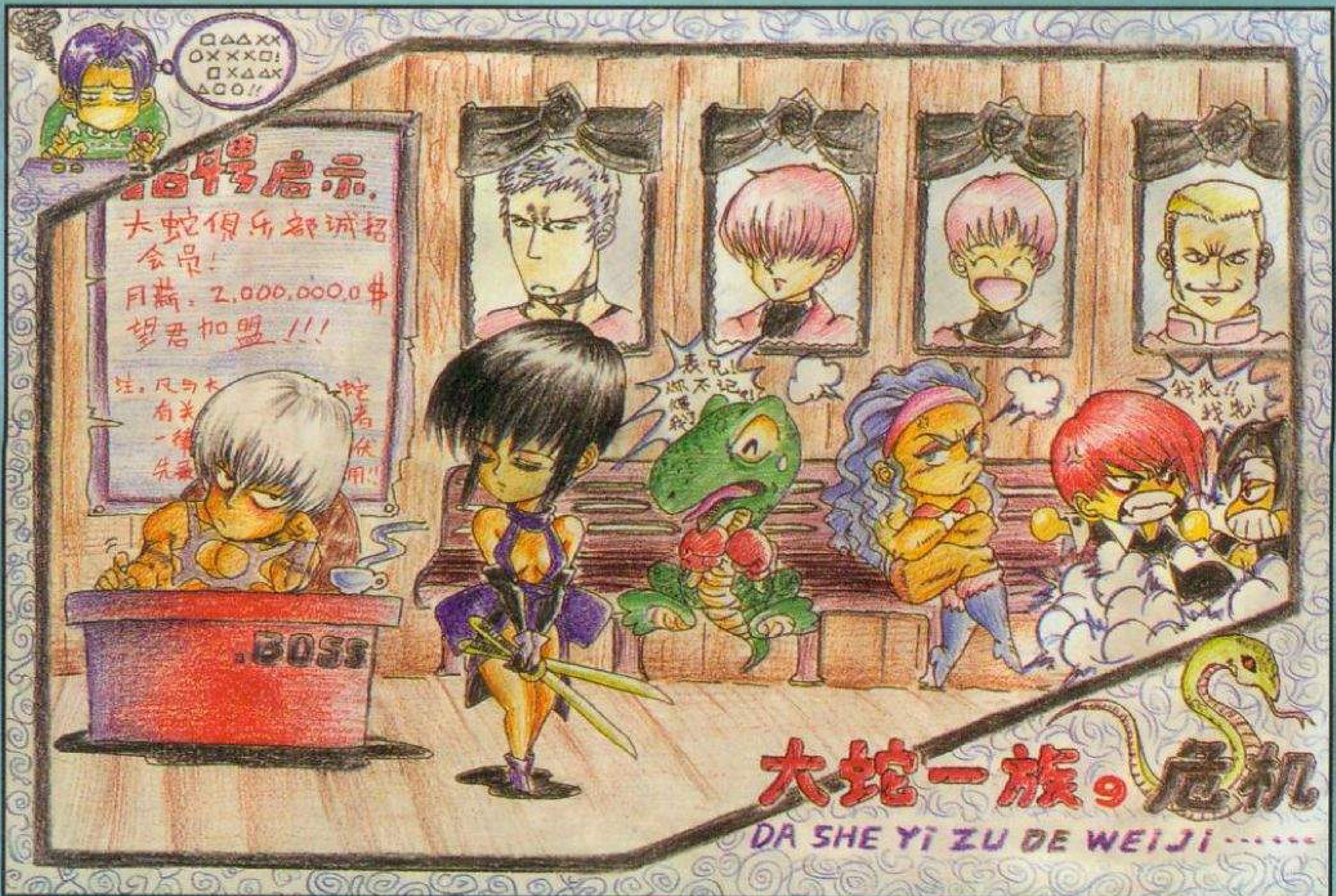
背景是你选的，凌波莉和企鹅PEN²略显生硬地"摆"在那里，够懒的哦！

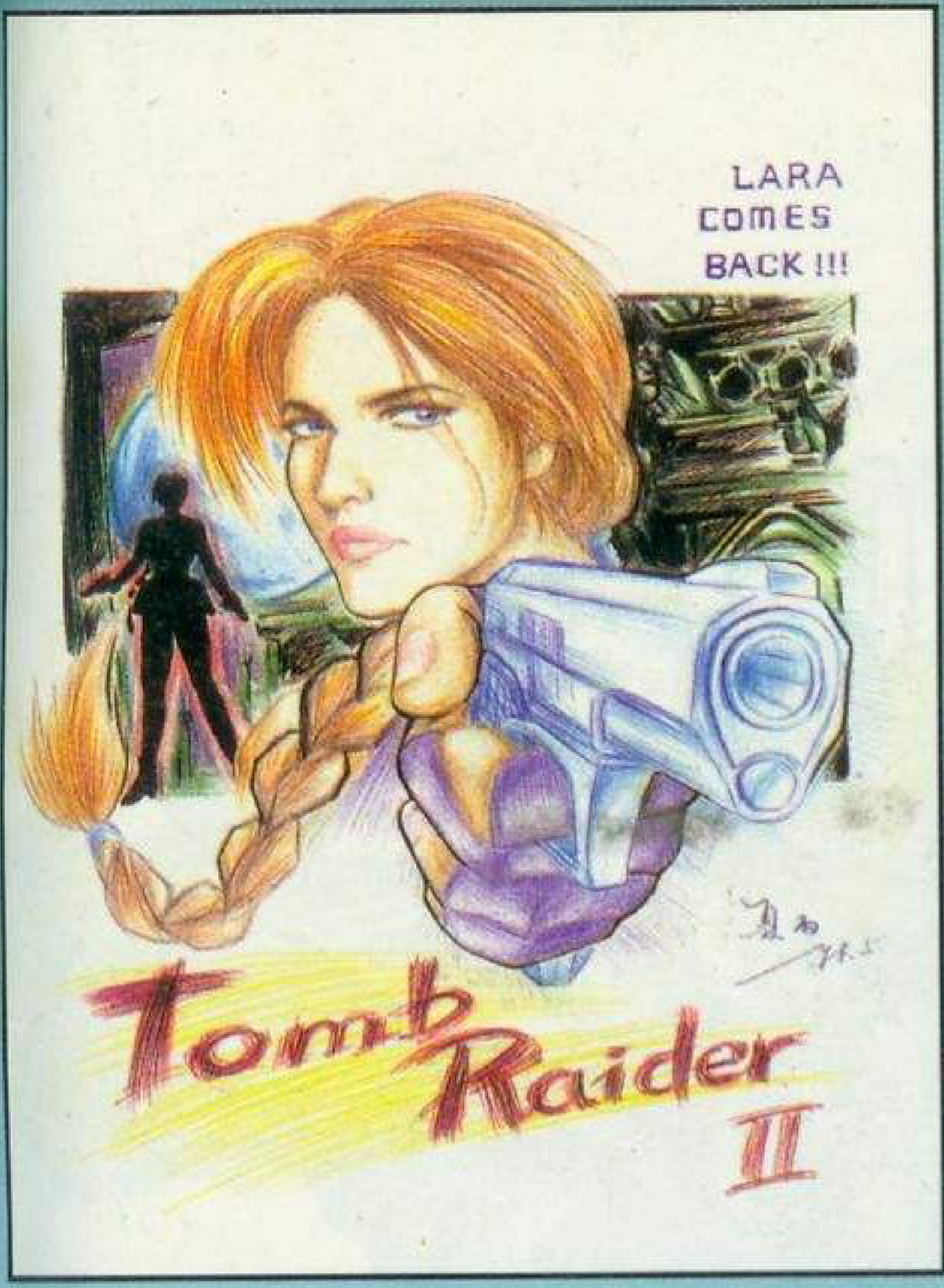
（廊 POWER: ★★★

《大蛇一族的危机》　山东　刘金鹏

造型与情节均不错，色因不满多边形无法表现皮肤质感而跳槽，恐龙因打不上主力而投奔「表兄」，为钱和改变信仰的「蛇姐大」（《豪血寺一族》）以及想变强喝血的草雉、八神都来投奔大蛇，怎么还能产生危机呢？

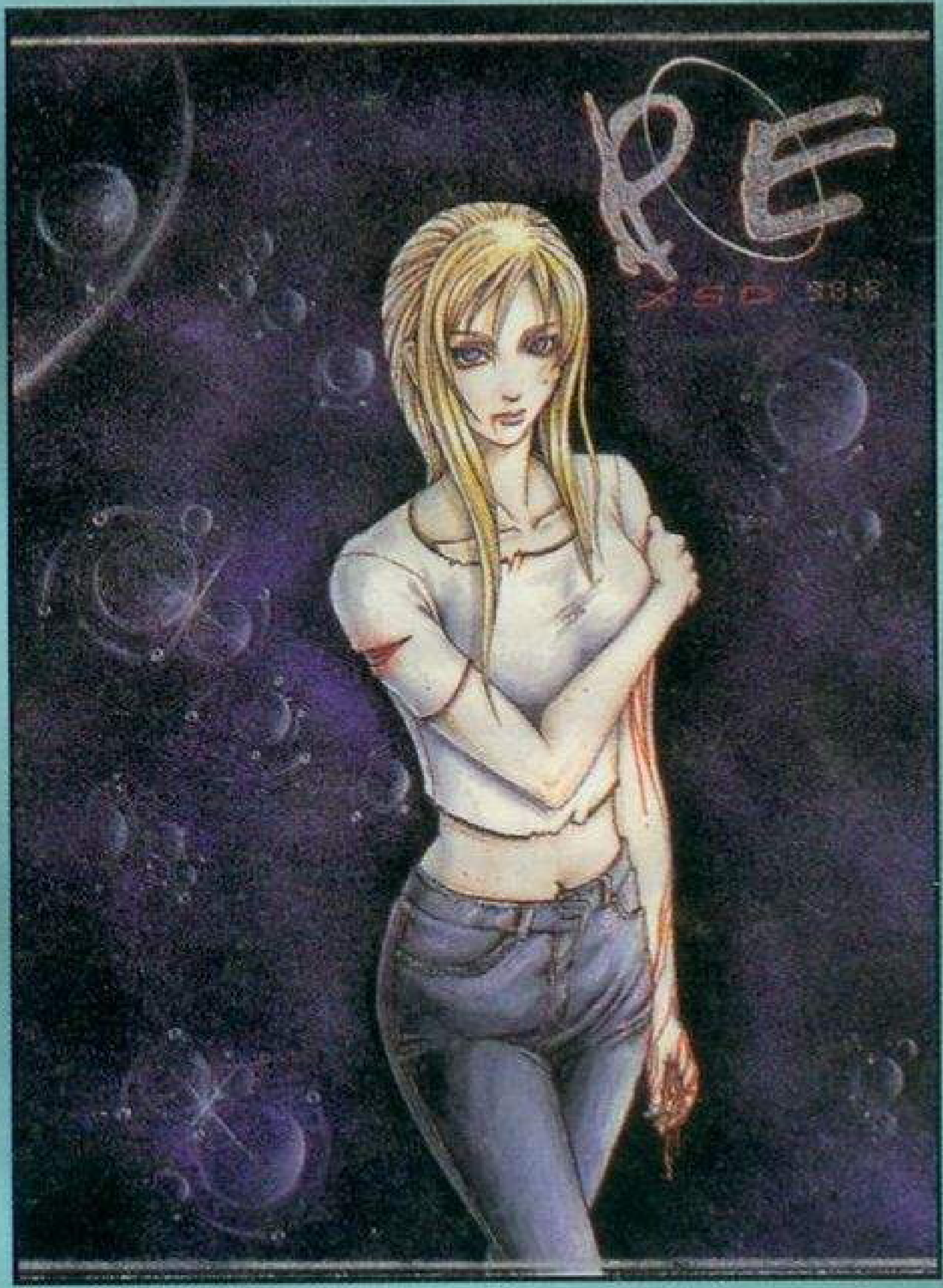
（廊 POWER: ★★★★½）





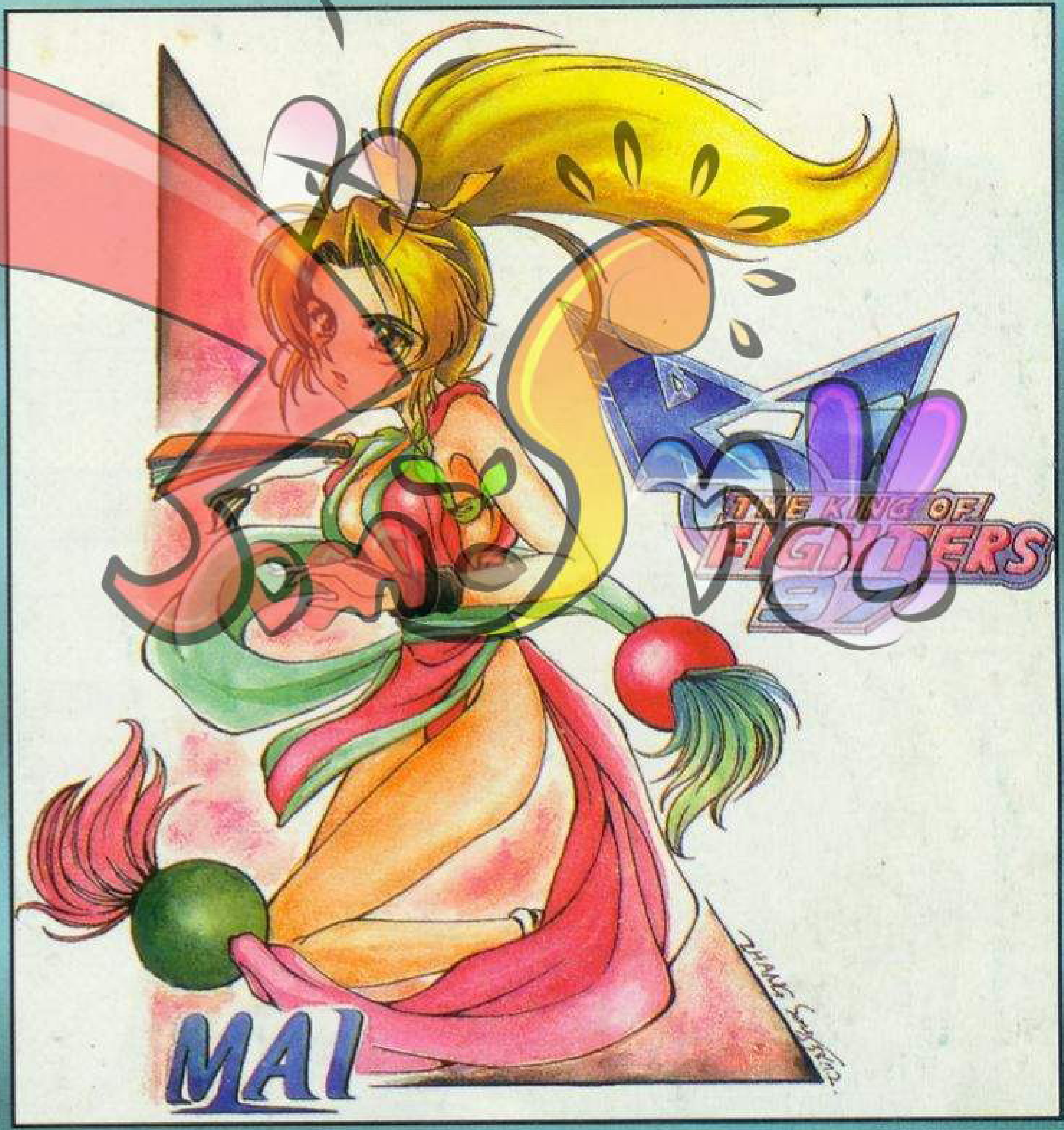
《盗墓者2》 西安 夏雨

喜欢夏目暴雨的你不会是那位影星吧！这幅画颇有些电影《血仍未冷》海报的味道，尤其是劳拉那气势汹汹指向你的枪口！（廊 POWER: ★★★½）



《寄生前夜之AYA》 江苏徐州 徐苏东

身处天马工作社中的你很费精力的将画稿放入镜框中，并用「幽白」贴纸贴好寄来，不料一寄到即被以前提到的那位大姐夺去镜框，还好画稿被我保留住了……（廊 POWER: ★★★★）



《'97格斗之王一舞》 辽宁杀港 张蒿

人物细节比例处理有些失调，但整体还属优秀，但总心有余悸，感觉有抄袭之嫌，Sorry, MAI AND YOU！ （廊 POWER: ★★★½）



《'97格斗之王一三神器》 辽宁抚顺 张卓


久违许久许久的剪纸风格又跃入了我的眼帘，虽然效果不是十分理想，但这种创新值得大力推荐！

（廊 POWER: ★★★½）


《侍魂》 大连 朱乾坤

被同事称为很象大马的狼一席格尔确实有些太大了，在这恬静的环境不甜甜地睡上一觉也属难得啊！ （廊 POWER: ★★★★）



《电子游戏软件》杂志社　一九九八年十一月





伊贺忍群的头领

服部半藏

服部半藏是伊贺忍群的头领，由于使用体术，所以要着轻装，但是他的眼力和精神力却没有因此而改变。



阿伊努的巫女

莉姆露露

开朗活泼的小姑娘。莉姆露露的周围散发着成长的勃勃生气，还产生了对姐姐的复杂感情。



再度被囚禁的傀儡

与"反面的阿修罗"相遇，再次被人操纵的人形傀儡，身上有强力的蛇的纹身，牢牢控制住自我解放的意念。



水的化身

水邪 苍月

苍月的天才是可以支配暴走的青龙之力。那自由自在地操作水的样子，也不能改变水邪的本性。



机械磐马

分身制作第一号

磐马一心想的就是保护公主，与破岩丸一样，身着装甲，又有多彩的武器，分身时可以看出他的机械构造。



橘右京

拔刀夺命的达人

由于病魔侵入体内，所以只能用阴狠的拔刀术。右京哀愁的样子，不知迷倒了多少女性崇拜者。

火炎的化身

炎邪 火月

憧憬着强力的诸刃之剑，努力地追求力量，可以支配朱雀的宿之力，所以被人们称作"炎邪"。

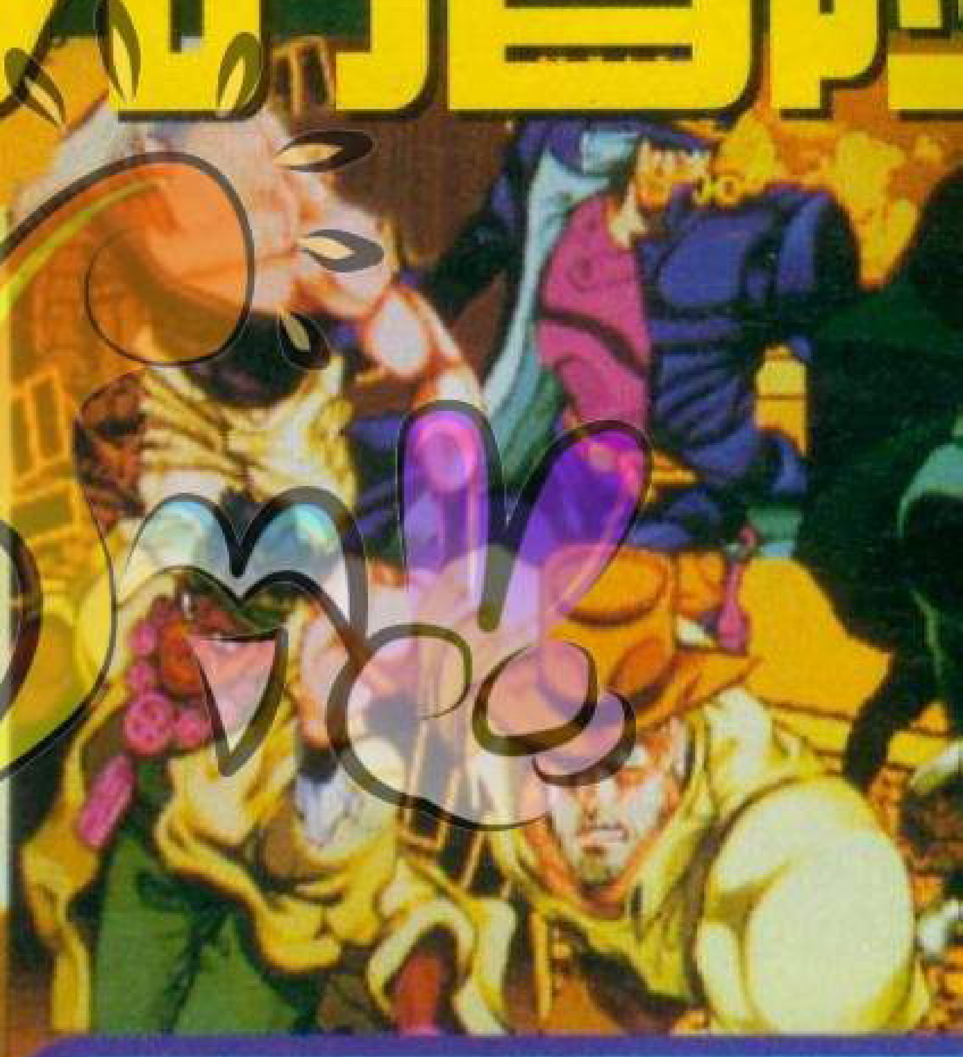


几乎象鬼一般的剑客
霸王丸
这里霸王丸里的一面，追求将对手斩杀时的血腥场面。衣服有些破的黑装束，似乎有斩红郎的影子。
羅刹
罗刹角色是不同修罗角色的，这是自从“斩红郎无双剑”开始就形成的独特系统。在这里请大家欣赏一下本作中罗刹的设定。
SAMURAI SPIRITS 2
©SNK 1998
TM
一匹对血饥渴的狼
牙神幻十郎
金钱、女子、还有力量，可自己的欲望却总得不到满足，幻十郎渴望利用鲜血来渡过欲望之河。
阿伊努族的巫女
娜可露露
一头正直短发的娜可露露没有迷倒你吗？如果自然受到了威胁，就连守护狼席格尔的牙也会不锋利了。
正义的闪电忍者
加尔福特
将单身忍术发挥到了极致。但这个样子的加尔福特却有那么点邪恶的气息，不，也许不一定吧！

乔乔之奇妙的冒险







激突在街机领域爆发!!

在著名的漫画刊物《周刊少年跳跃》中至今仍在人气连载中的由荒木飞吕彦绘制的漫画作品终于决定第二次游戏化了（上一次是93年初在SFC上的RPG）并且是由名厂卡普空制作其拿手的对战“格斗类型”，很值得期待哦！

软体动物的最爱

厂商：CAPCOM　类型：FTG
媒体：街机　发售日：未定

看吧，所有你熟悉的人们都回来了！

第三部的故事

现在仍连载中的它正进行第五部的演绎，此次GAME化的第三部，即被人们俗称为第三代的以空条承太郎为主角的故事。由于乔斯达一家的宿敌—DIO的复活和陷入DIO布设的危机之中的母亲荷莉，承太郎一行人来到埃及与其战斗，故事就此展开……





幽波纹就是!?

从生命能源成长力量而来的“像”

在第三部首次登场的“幽波纹”原作中被称为恶灵或守护灵，本体可以是人，当然也有例外，即漫画原著中出现的替身，利用其难以预料极限的超能力对主人（本体）进行保护，并给予对主人有威胁的事物进行无情的打击，所以又称为“STAND BY ME”。

恶灵还是守护灵呢？！

“白金之星”正欲爆出POWER，“银之战车”呢？





在广懋的沙漠上，穆罕默德的幽波已出动攻击老乔了。

本体的战斗!?和幽波纹的出动!?

CHECK1 幽波纹

原作中颇引人注目的“幽波纹”在游戏中也被刻画得有板有眼，无论攻防均展现其卓然本色。各角色所持有不同能力的“幽波纹”，各自不同的特征使攻击战斗更趋激烈化。在游戏中，防御及必杀技发动时“幽波纹”会起不同的作用。无论是本体的通常攻击，还是利用“幽波纹”进攻都会给对手以不同程度的打击。

另外，“幽波纹”（替身）受伤也会伤及本体也是设定之一，所以要注意自己的替身也别轻易让对手打中哦！



本体间的战斗，在使用心杀技时替身会出现。

不断切换“幽波纹”键



当“幽波纹”发动时，多彩的攻击十分悦目。

幽波纹可以与本体进行远隔操作及复合攻击!!

使用“幽波纹”是要考虑技术性的，在必杀技释放之间，本体可“配备”连锁攻击，使与“幽波纹”进行复合攻击成为可能。另外，所谓的“远隔操作”也不会因为距离的原因而将攻击性减小，于是复杂的攻击就此展开。



“远隔操作”使“幽波纹”的力量不再因为距离而处于劣势。



白金之星与承太郎一起进行复合攻击。



对“幽波纹”的攻击，不但其受伤害，本体也被波及，这就是其弱点。



在从空中而至的必杀技中可利用“幽波纹”加入对敌手的攻击，追打技？

数种“幽波纹”的强力攻击!

各“幽波纹”的攻击均有各自的特征，其绚丽程度及强力程度均与超杀（SUPER COMBO）不相上下，强力推荐。







“魔术师螺纹”的火炎攻击、“钻石喷射”的冲击攻击等招式均与原作有同样的强力攻击，画面极具迫力，令你感受到原作的精髓。



老乔的这招是波纹功吗？

CHECK2 角色

登场角色值得注意?

除6位人们所熟识的正义角色外，还有操纵恶魔之咒的“人形幽波纹”一迪波，“影之幽波纹”的塞特神（战争与沙漠之神）一阿来西，栖息在刀中永远生存的死神…除此之外还有“隐藏角色会乱入的啦！

这就是角色选择画面！



很有漫画味道的选人画面，左页左下的角色就是原作中从未露面的使用女皇帝幽波纹的密斯拉太阳神，还是荒木先生重新描绘的。

CHECK3 故事

单人进行游戏时，各角色都有各自独自的故事DEMO，熟悉原作的朋友一定对这些场景不感到陌生，不禁让和想起早年的同事兼好友一软体动物，他可是“乔乔”的忠实拥趸哦！

受到DIO咒缚，生命受到威胁的荷莉。



各角色均沿用原作故事DEMO!!



第三部的开始是承太郎与其祖父在地下室的相遇。



超钢战纪

超钢战纪·巨神

正义的机器斗士之集结!

厂商：CAPCOM
类型：3D-STG
媒体：街机之PS基板　发售日：98年秋



河森正治＋宫武一贵=壮绝机器人传说

著名的STUDIO NUE的工作人员—河森正治先生当初从《斗士高狄安》起，直至TV版的《超时空要塞MACROSS》及《机动方程式》中的机械设计均出自其手，而剧场版的《超时空要塞MACROSS》中他更任监督一职。而宫武一贵先生则由《宇宙战舰大和号》起为多部作品担任机械设计，其中《超时空要塞MACROSS》系列的大型战舰均是其手笔。



拉菲卡 ON 西蒙

外型极其类似《超时空要塞MACROSS》中的VALKRIE，是SHOT军（南半球条约机构）空军所属上位量产型战术可变攻击机，可视乎状况而作进攻、螺旋、战士三种对应变形，流畅度和速度性极佳，令其于空中和地面战处于优势。

巨神 ON 轰淳平

有着《铁甲万能侠》风格的它，是由淳平的父亲与祖父秘密制造的最强无敌机器人，除拥有压制性的破坏力之外，更有着坚固的装甲。然而，其最强之处的秘密就是由超物质“欧利哈康合金”所制造。

巨神、集

圣鸭 ON GONZARESU队

外型类型《超时空～》中的MONSTER，是陆军特殊部队压制据点用空降陆战兵器，大口径炮门、MULTIPLE DISPENSER及BULLDOZER BREAKER等武器装备于全身，而机身的重装甲主要作为投入战场最前线所用，是为进击前方的移动战舰。





迪安娜17 ON 天宫伶香

为打倒魔神大帝的野心而一直战斗的谜之美少女机体，装备冲击系与光学系兵器，其中以空中机动性能最为卓越，形态优美，被称为“美与正义的使者”。

巴尔西昂 ON 凯尼斯和青萝

他是位每当地球出现危机时便会突然出现拯救人类的谜之巨人，虽来历和动机均不明，但人类却没有对其存着半点敌意。此外其身体并非是机械构造，而是由生体和矿物等复合组织所组成，是位生体机动的巨人。

迪森 ON HALMA和中人

揉合《特装机兵》及《机动战士Z高达》特质的“特务机兵DIXEN，是现时试作型的最新锐机体，原本装备近中距离各种携带型枪炮及超长距离支援攻击兵器混合加农，现在则改为持有A-SATEUITE的S-TYPE型号。

梦幻合体双煞星V ON 空和大地

与”三一万能侠“概念同出一辙，由梦野大地和梦野空两姐弟合作操纵的合体机体，采用两架战斗机合体成为巨大机器人，其中能合体变形成两种性能和攻击兵器装备相异的机体，对应不同的战斗形式。

POLLIN ON 柏林

由未确认魔法少女POLLIN的魔法力量，强制联结民间建筑物所造成的超级机器人，其中由于集合了众多重性民间措施，故异常坚固，而其完全无视物理法则和一般常识的无稽荒唐攻击则将驾驶者性格表露无遗。

《不知火舞 & 樱川》 天津 赵佳



街机仔

梦游美国 2



最强街机赛车

"先生们！着车！"



▲备选车型性能总览，与 98 最新款 DAYTONA 赛车无二。

突然从 S.P 那里得到"明星店来了台大屏 DAYTONA2"的情报，当天便火速赶到那里去打。一看，哇(酷似少霸 2 中肯被 KO 时所发之声)！三币一次耶！

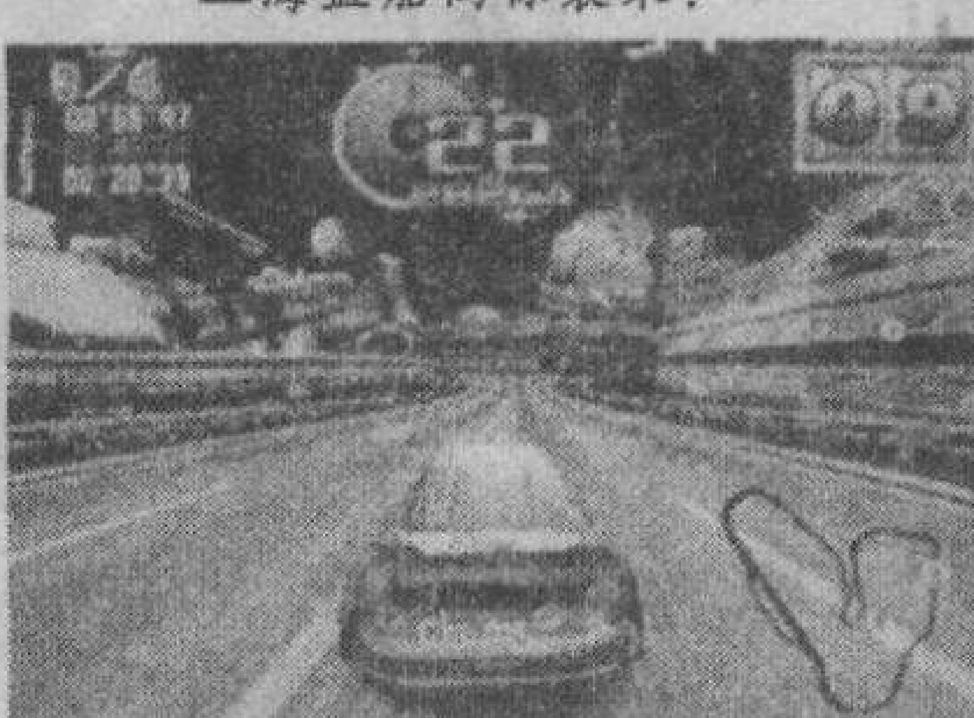
经过了"交钱、拿币"这标准的机厅"欢迎仪式"后，重新来到了筐体前。首先感觉到 SEGA 对街机的制造工艺又上了一个台阶，筐体外型异常简洁，任何多余的东西你都找不到。看了看 DEMO 画面，惊喜地发现 SEGA 将甩尾（POWER SLIDE）的方法通过初级赛道展示给了玩家，这对入门者来说是很有帮助的。

顾不得多看 DEMO 了，进座舱再说。从经验看，中级赛道最能体会飙车乐趣。选定舱外视点后，GO！接下来的一段时间内，头脑中除了 THE HEAT IS BACK 外，什么都不知道了……

DAYGONA2 的筐体与拉力 2 比起来，技术显然要先进很多，除了上下左右猛裂摇晃之外，其独有的撞击振动更是迫力十足。DAYTONA2 是一款较野蛮的赛车游戏，中级赛道是个谜样的游乐场，最能体现这点。在 MODEL3STEP2.0 的烘托下，画面充满悲荒之感，出轨的蒸汽机车在斜阳的照射下令人过目不忘，而黑夜中，游乐场中的各种超巨大的怪物就在赛道的上空张牙舞爪，并不时向赛车发射激光(千万别被击中哦！否则……)，这些家伙耀武扬威的同时，很好地分散了车手注意力。



▲海盗船向你袭来！



▲摇头摆尾的大鬼要发射激光了！

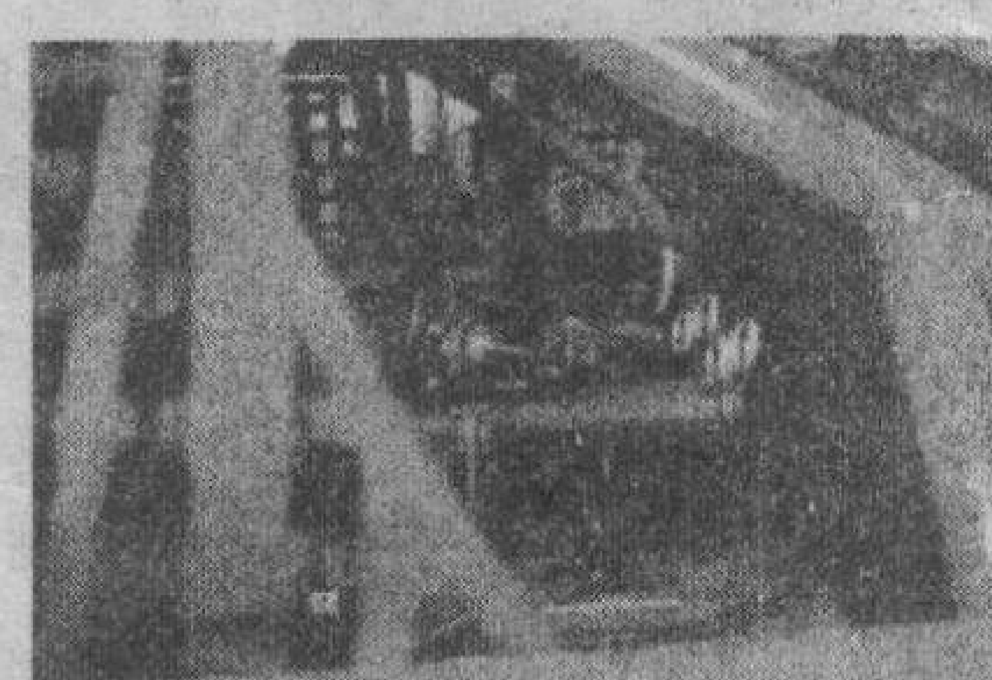
最可气的大概还是要算竞争对手，因 AI 较高，他们不断地向你撞来！各种"好听"的效果音伴随着快节奏的鼓点从前后共四个大功率的喇叭中纷至沓来。与其他车相撞时，你所在的筐体婉如炸裂般，摇摇欲坠，驾驶者无不心跳加速。此时，你还必须注意各种大小弯道控制车速并大力甩尾。THE HEAT IS BACK！就算有过实际驾车经验的人玩过此游戏后恐怕也得满头大汗吧？出筐体之后更有恍若天仙之感。

街机不计成本，只求效果。各种细节在 2 研的努力下，非常完美，重新制作的 BGM 和 DEMO 主题歌，令人心情激昂，尤其，在你看过了演示画面之后。



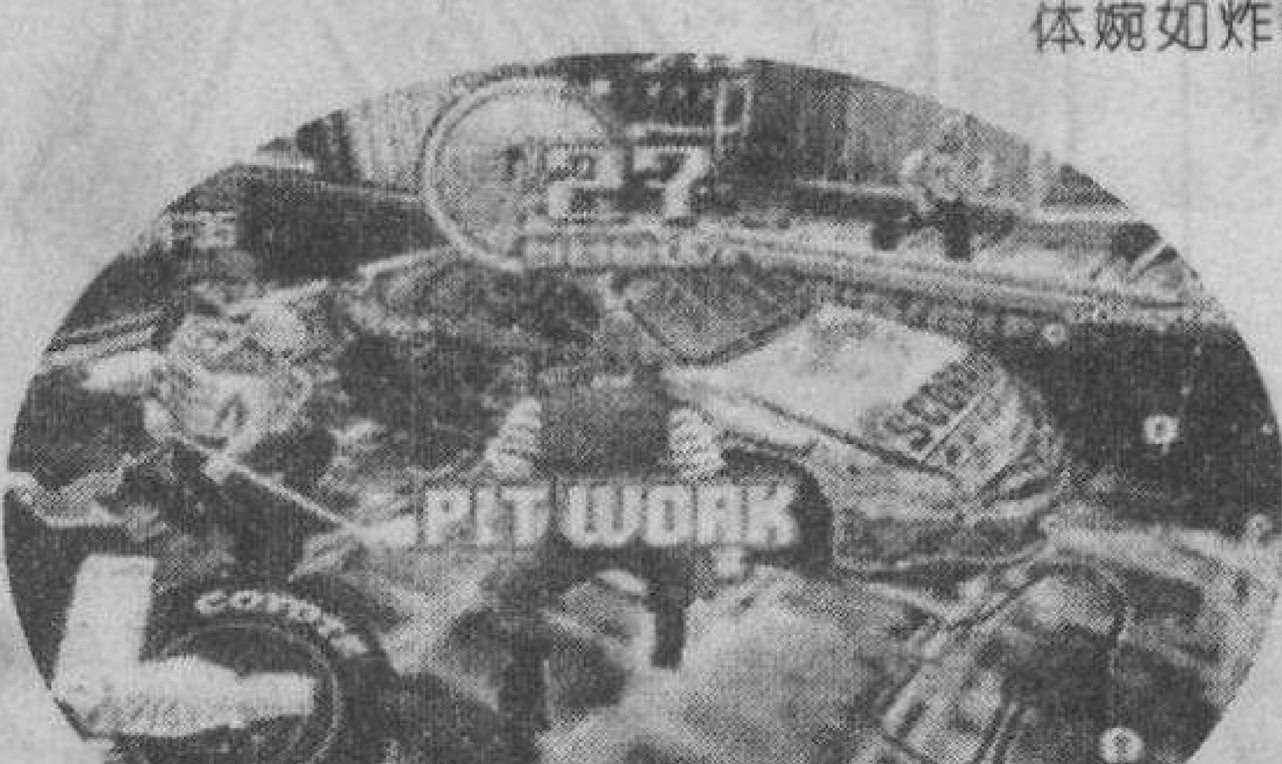
▲标准 4 种视点以外的隐藏视点

编者注意到一名拉力 2 的高手，在玩梦 2 时措手不及，毕竟，二者的模拟驾驶感差异极为巨大。而试车手小天天，也只将总共 8 圈的中级赛道，在第三次玩时，勉强完成了 7 圈（想翻版就必须将时间压到每圈 49 秒左右）。专家级赛道在纽约街区中进行，从画面中的摩天大楼来看，对车手来讲可说是"同志仍需努力"……



▲隐藏视点与驾驶真车完全相同

DAYTONA2 已经超越了前作，特别是以前编者感到担心的操纵感和迫力感方面，现在看来是"杞人忧天"了。该作目前全日本好评稼动中，这里试车手小天天作为标准 DAYTONA 爱好者向制作人名越稔洋先生致意，因为他在制作本作时，曾专门到 DAYTONA 场地中去考查，并由专人负责获取赛车行驶起来的每一个细节。希望今后 DREAMCAST 能够成功移植这部较为野蛮和火爆的赛车游戏。



▲头扎方巾的"野郎"是典型的美国风格，他们在为你更换轮胎，这些人是海盗吗？MODEL3STEP2.0 的写实相当完美。

▶这种巨型 DELUX 筐体一般可以进行 8 联通信对战，另单设一台大屏幕供游客观赏竞赛画面。而通常的小型筐体更可以进行 16 人对战，充分发挥了联机的乐趣，使玩家能够体验到最激动人心的 NASCAR 运动效果。



饭野贤治的 D2 制作理念

——为何选 DREAMCAST?

饭野■敝社成立时，我们常将“真实的世界”挂在嘴上。要像真实的世界一般，从远处可以看见树林的地方向前跑去，然后能够实际到达树木的前方。走到半路上看到山洞后，还能实际进入洞窟的内部。此外像阴天时飘动的云层、上下午太阳位置的不同，都要完整地加以再现才行。

——这样一定能将现实世界完全重现!

饭野■我们已一致认为全新的主机才能够完成我们的构想。当然，社员们也有提出不是 PS 也可以做吗?但是，经过了无数伤脑筋的考量后，我们终于深刻认识到，能够朝新事物挑战正是 WARP 的优点所在。想要达成我们的目标，唯有在梦幻主机主面试试看，成功的机会才比较大。

——当然是 DREAMCAST 喽?

饭野■想要表现出真实的 3D，不也正是所有游戏设计者的梦想吗?根据我们的判定，唯有 DC 才能将 D2 的世界以即时制 CG 图片成功的做出来。当然，要是对于 POLYGON 数、半透明以及照明数量等要素完全不加以考虑的话…不过我只想将脑子里想像的图像完整地重现出来。

——D 与 D2 相通吗?

饭野■我认为“想要创作出任何人都能从中得到乐趣的新型游戏”、“制作我们认为够酷够炫的作品”、“让玩家们看到游戏的未来”这三个概念是相通的。而故事设定则无共通性一说。

——为何要做 D2?

饭野■因为我们想持当初 D 食的心情来创造作品，连 D2 的成员组合都与 D 食那会儿十分相似，决定后，大家的意见是，新作品加上第一部作品的名字!实际上，玩家玩过 D2 就会发现内容是完全不同的。制作过一些游戏后，我们都希望能抓住一些刚出道时的感觉。





——现时您的心情如何?

饭野■有许多变化，感觉回到了原点。没有背负任何东西的轻松，就像当初一样。

——感到辛苦吗?

饭野■没有。但 D 食之后的烦恼不断。因为我觉得一直重复做同样的东西是被迫的。这次硬件大幅进步，就算是相同标题也能做出完全不同的感觉。意识上是和制作 D 食相同的，当时要是有 DREAMCAST，我们 WARP 也会创造出和现在相同的作品。

——实际在新主机上开始制作是啥时候?

饭野■97 年秋天吧。其实我一开始是为“REAL SOUND2”才写下 D2 剧本的，在讨论会上大家一致认为蛮有趣的，当即决定将 REAL SOUND2 转到 D2 上来。决定后的第二天，我们就因为勘察雪山的需要而前往新西兰旅行去了(笑)。

——员工很高兴喽?

饭野■在当地的四天时间内租了两架直升机。直升机这东西还真是很方便，让我尝到了有如“游戏一般的真实世界”之感。只要向驾驶员说一句“请你前往这座山的另一侧”，就可以马上移动过去。这感觉非常舒服，我觉得“简直就跟游戏一模一样嘛!”不管是穿越冰洞一般的地方不而前往隔壁的山峰，还是要越过山脉去看对面的景色都没问题。说句老实话，像这样透过交互作用而呈现的“冒险”，是最近我有点遗忘的感觉。

——和在密闭空间冒险的前作相反嘛!

饭野■你说得没错。描绘自然其实是极困难的一件工作，比较而言毕竟建筑物没有什么极远或极近的层次感。雪山本身不但是自然的一部分，但它就有远近感及丰富的色彩变化。虽然我不认为 D2 的画面可以保证游戏大卖，但是，画面本身就存在着相当的魅力，只要看上一眼，就会受到冲击。

——只有白色。会否让人产生“那边是不是有些东西”之感?

饭野■正是如此。我个人认为那才是最恐怖的时刻。平时，我们想描写恐怖感觉，都是往黑色的路线下手。我认为黑色其实并不是那么有想像的空间，唯有在“白色”的世界里，那种想像空间才是无限的。虽然在阴暗的洞窟，会担心着前面会出现什么怪物的感觉很恐怖，但那只是很普通的恐惧感而已。



▲饭野偏爱的女性角色一定和他自己一样，有着鲜明的个性。从这张图上看，罗拉是多么的勇敢啊!请大家注意 DC 对背景的构造，层次感极强，非一般主机可以达成。

——我们都看到了游戏画面，感觉相当宽广，难道能像游乐场的鬼屋一样设有各种机关或陷阱？！

饭野■嗯、嗯……我倒是安排了不少机关哦！其中还有敌人存在。如玩家从路旁的树木之间穿过时，肯定有敌人。还有当玩家抬头看天的一瞬间，敌人从天而降。

——还有些什么呢？

饭野■也有些人会从雪中突然冒出来。有时在山中小屋处听到里面传出了声响，然后房门好像有人帮你打开了，当刚敞开，就有敌人出现和玩家战斗。进入战斗的事件随处都是，但基本不拖得冗长。

——简直就是 RPG 嘛！

饭野■这样进入战斗画面的特点，我从以前就觉得如果有敌人登场现身的动画的话，必定是很有趣的一件事。反之，当主角准备前往某个仓库一般的建筑物中去打倒敌人时，对方如果一下子从完全看不见的地点进入玩家视线中，就不是那么有趣了。敌人如果隐藏在建筑物的阴影之中，带着几分恐慌的脸说到："我来了！来了！"或是"这个主角真是难缠"之类的话，那不是兼具了真实感及趣味性吗？我不光是要安排敌人出现，还要让他们有那种活生生的感觉，那才是最理想的。

——D2 还能用到通信方式？

饭野■变更背景音乐就行啊？下载一个地下迷宫也不是不可以。如果有可能的话，我希望这些不必再向玩家们收费，完全是服务性质的，毕竟我不想将这些反映到游戏软件本身的价格上，当作附加值来处理，感觉比较好。

——"VR 女演员"罗拉身上具备你想要表现的东西？

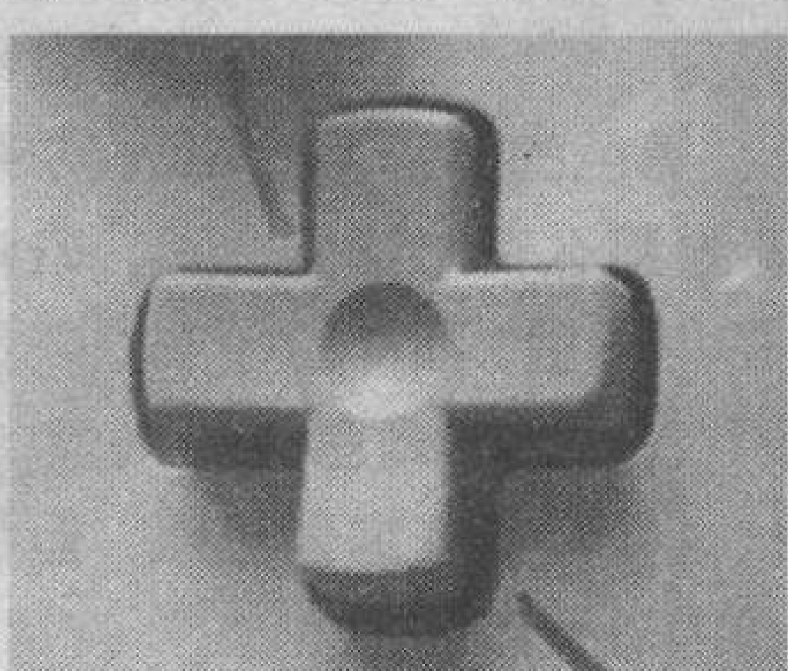
饭野■这是个在悲剧的命运中诞生的女孩子。虽然这是我一手造成的（笑），不过她一开始就是这样的。她的名字本身就强烈地带有"不幸的女人"之意义。至于能够或无法超越这种宿命必须由她自身来决定，所以，我给她命名"罗拉"。我喜欢这种能够勇于面对恐惧，不畏逆境的女孩子，因此试图描写出一位勇敢坚强的女性。

——让这样富有女性感觉的角色来担任主角，不常见啊！

饭野■虽然现状如此，但我还是要追求一种人性的感觉。看看家中的女性神像或是周遭的女性，都可以强烈感受到她们在善良的一面带着一种"活生生"的感觉。当然女性也有缺点，但那是人类所共通的缺点。我认为"活生生"的人物才能描写出一篇好故事。比起一些只具备"帅气"的家伙，我觉得还是让活生生人来提任主角会比较有趣。不管是哭、笑还是生气，甚至连受到惊吓的时候，女性能够坦然说出"好可怕哦"这类话来表现自己的情感。而一般的男性"英雄"就不是这副模样了。从这个意义上说，我有足够的理由偏好使用女性主角。对于她们手中持枪为了目标努力的样子，我始终觉得非常帅气。这是第三个罗拉登场的作品，玩家不妨将它当成"罗拉三部曲"的完结篇。

我想要追求的是人类真实的面貌，所以才让罗拉作为主角

有必要深入讨论令玩家着迷的 DC 性能问题





"为挑刺者挑刺"

——与米、黄二君商榷

■编者按／性能问题基本不代表主机的命运，大家已经知道软件的威力。但不少读者以 EMS 快件表达了对硬件不同的看法。当然，读者想要抒发心声，"电软"热烈欢迎大家。尽管朋友们的立场并不代表本刊立场，但编者相信讨论是多多益善，观点不同不要紧，杂志重在参与！许多读者至今仍怀念集中营时代对 MD、SFC 那热火朝天的大讨论，今次的作者不但重新讨论了 DC 的有关情况，还对如何看待"炒作"主机提出了自己的看法。因版面限制，编者力求将 WH 君的观点全面分享给各位。此文系"科普园地"对众多看不懂米奇亮先生超专业大作的读者的一个小小补偿，希望各位能够对比、思考。

前两三期"电软"刊载了署名"米奇·亮"和"黄化工作室"的两篇文章（以下简称"米文"、"黄文"），为我们"另一只眼睛看 DC"提供了机会，且内容里也不乏真知灼见，但是，作者似乎过分急于找出 DC 所有的不足了，本章本身倒出现了不少漏洞和错误。笔者并非受世嘉之托，但出于愿将问题讨论明白的想法，特将上述错误指出。

为行文方便，现分"材料失实"、"论证错误"、"估计不足"三小节来论述。

文：WH／责编天师

§1：材料失实

●米文在谈及 DC 同屏多边形能力时称：N 制电视的刷新率为 60 帧/秒，3M 多边形/秒能力的 DC 同屏表现 5 万个多边形。殊不知，PAL、NTSC、SECAM 三大电视制式均采用隔行扫描方式，即依次扫描画面的奇数行与偶数行，利用人眼的视觉暂留效应构成一整幅图像。所以，每秒扫描 60 次的 N 制电视一秒钟只须显示 30 帧完整图像。因此，在 NTSC 制式下，DC 同屏能表现的多边形应高达 10 万个才对，如果对应 PAL 制式（秒间 25 帧完整画面），此数值还可以提高。

●黄文 2 节称：WINCE 是为手掌电脑设计的。该操作系统其实应为 MS 为一切使用专用嵌入式芯片的系统设计的通用操作系

统。

●黄文 3 节说 DC 是"大怪物"手柄，请问有"重达"250 克的巨怪吗？难道我闯关族竟到了手无缚"机"之力的地步了吗？

●黄文 4 节称：SH3 是为类似"好易通"的手掌电脑设计。这倒小看手掌电脑了，它完全具有 PC 的一切强大功能！它具备操作系统，可运行各种软件，能上互联网。岂是记事本 + 计算器的"好易通"之辈能高攀得起的？两者的价格也不在一个档次上。

●黄文 5 节称：POWER VR2 的最大优点是解析度能上到 1024。这就怪了。当今 3D 卡哪一个不能上到 1024？有些甚至能达 1920×1440。POWER VR2 的真正最大优点在于它奇佳的性价比。编者注：上期已有读者对该型芯片做了详细说明。

●黄文 7 节称：DC 内部集成的 MODEM 对中国用户没有用处。这可太冤枉了。DC 内装的是 V34 国际标准的 33.6KBPS 的 MODEM 啊，在整个互联网上都畅行无阻。题外话，网络游戏是近年刚发展起来的新兴事物，即使在信息化最发达的美国，也只处在初级阶段。但从长远看，这种跨越地域界限，多人参与，完全自由与开放的游戏将是未来 GAME 的主流。现阶段，DC 作为一台 200 余美元的上网机器也是挺吸引人的。

§2：论证错误

●米文以饭野贤治对 D2 多边形数量估计偏保守来论证 DC 的 3D 能力不足，这显然是站不住脚的。DC 刚刚问世，就算她的娘家 SEGA 也未必能将其机能彻底摸清，何况作为外人的 WARP？想吃透机器性能，发挥硬件极限总得有一个过程嘛。对比一下 NAMCO 的 R1 和 R4（编者注／R4 请见下期介绍）赛车，这个道理不言自明。

●黄文 2 节：由于 DIRECT X5.0 不能充分发挥 VOODOO2 的威力，因而是最糟糕的。这个推断也不成立。

要知道，DIRECT X 乃是一个通用的多媒体程序接口，自然不可能为每一款 3D 芯片作专门优化，当然比不上呜嘟 2 的原厂 3DFX 为之度身定做的 CILIDE。谁也不能否认 DIRECT X 的巨大优越性：与 WINDOWS 配合得很好，高通用性，使用方便，功能强大……否则，决不会有 90% 以上的 PC 3D 游戏支持 DIRECT X。更进一步说，DIRECT X 最新版本 5.0（6.0 还未正式推出），如果说是最糟的，不啻宣布所有的 PC 3D GAME 都是垃圾，这未免太不实事求是了。

另外，该文在论述 DC 的 3D 性能时，处处以呜嘟为尺度。目前业界的确有这种倾向，仿佛离了 3DFX，3D 就玩不转了。实际上，3DFX 只是一家小公司，只是率先推出高档游戏专用的 3D 加速芯片，又赶上了游戏 3D 化的狂潮，才红极一时的。像 NEC 这样的国际电子巨头，技术实力是完全绝对的，出手就不凡。POWER VR 的技术比 VOODOO 先进，0.25μm 是不是比 0.35μm 的集成度更高呢？现在，大公司纷纷涉足 3D 芯片，更强劲的产品比比皆是，因此，拿 3DFX 作 3D 功能的尺度实在没什么意义。

●黄文 6 节。此处有三处论证失当。

①以任天堂每次革新都使用全新的软硬件为例论证 DC 使用 CD－ROM 令人失望。我不明白 FC 到 N64，位数翻了平方倍，媒体仍是卡带，如何谈得上"全新"？

②说 DC 因传输速度慢，做不出类似"马里奥 64"的游戏。真不知如何说起。DC16MB 的内存几可将 2 部"马里奥 64"一次性装入，12 倍速光驱的传输速度也比 64DD（仅相当于 6 倍速不到的光驱）快得多。

③说由于 DC 仅仅采用 12 速光驱，今后软件一定是越来越大，读盘时间变长了吧？这又是一个错误。为什么土星上恶魔战士 3 没有读盘时间？光驱是把 CD 上的数据读入内存，所需时间只与内存容量和光驱速度有关，与软件无关。今后 DC 的游戏所需 LOADING 时间将大为减少。

编者按／此部分论证较精彩。但目前能做的只是先看看 DC 的图片。游戏在不断进步，二年后在 DC 面前以马 64 来叫板已多少显得有些不合时宜了，应当是撤 64 吧？

§3：估计不足

●米文最大的估计不足是低估了 SH4 作为一块 RISC 结构芯片的能力。须知 CPU 芯片可分为 CISC（复杂指令集）和 RISC（精减指令集）两种结构。业界一般认为，在处理专门事务时，RISC 结构芯片比同位数和主频的 CISC 结构芯片强大两到三倍。因而 RISC 芯片一般用于工作站、服务器、基板、MAC 机等高档领域。米文用 AMD K6－2 来与 SH－4 做对比是极不合适的。虽说 K6－2 内建 3D 功能，但浮点运算功能一如既往的……甚至远逊于 PⅡ的简化低价板"赛



电子游戏原画设定 2

《电子游戏原画设定》上市以来，受到广大读者的欢迎，许多读者来电或来信询问，并提出了许多宝贵意见。为满足广大读者的需求，我们将于 10 月底出版发行《电子游戏原画设定 2》。

本书更加系统、全面地介绍电子游戏爱好者熟悉并喜爱的著名游戏的原画，书中的内容都是以前没有介绍过的，每个人物背景资料及特点都有详细的解说。书中包含彩色、黑白和原创素描画千余幅，并配有大量的文字介绍，图文并茂，适合电子游戏及美术爱好者欣赏和收藏。

本书定价：25 元，16 开本，224 页。其中彩色 32 页，用进口铜版纸；黑白 192 页，用进口胶版纸精印。

邮购办法：

①每册书另加挂号费 1 元，邮费免收；

②到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里 16 号楼图书批发市场 130 号北京春城书社

联系人：薄国庆　　邮编：100026

电话：（010）65060008－130　　（0）1391355219

扬”,它有什么资格与作为 RISC 芯片的 SH-4 相比呢?而强大的 PⅡ仍属 CISC 结构。

●米文另一个严重的估计不足是忽视游戏专用机的专用硬件结构之强大威力。PC 是一块 CPU 包打天下,各种处理都由 CPU 以软件方式(即运行程序)执行。游戏专用机就不同了,各项功能都由专门的处理器完成。而且有些功能不是以运行软件的方式完成的,而是采用一组专用电路去完成(也就是硬件方式)。毫无疑问,这种体系的功能非常强大。分析这种系统时象米文那样只抓住 CPU 是解决不了问题的。请看——

土星除两个 CPU 处,还有 7 个 DSP,分析性能时不完全考虑可不行;PS 的 R3000CPU 芯片以软件方式运行时,最多仅有 6 万个多边形能力,而内置了硬件加速的几何运算器之后,却变成了 36 万个 POLYGON/S。

用米奇亮先生的研究加分析的方法也许永远不能理解为什么模拟 3.58MHz 主频,0.5MB 内存的 16 位机 SFC 的运行,非得一台带 16MB 内存的奔腾(PC 最低主频为 60MHz)不可,而且,有些效果还做不出来。

天语/多芯片专用硬件体系的威力可见一斑?

●米文第三个估计不足是忽视了优秀软件编制手段对硬件的弥补。例如,用软件方法完全可以预测下一帧上有哪些多边形没有弯化或者被遮住不用显示,从而大大减轻运算压力;用 DIRECT X 支持的压缩技术可将材质贴图的数据量减少至 1/6,就缓解了对内存的要求……我们至今不要忘记铃木裕曾说的“VF2 的多边形数量比 VF1 还少”。

好的编程技术=化腐朽为神奇。这对于 DC 来说就好像给老虎加上了翅膀一样。

●黄文 6 节对 DC 不用 DVD 表示失望,这方面至少有三点估计不足:

①事实是,DC 使用经特殊格式化的倍密度 CD,容量高达 1GB 以上!这也就是说,原先需要两张碟的作品,现在只需一张就够了。

②CD 继 1981 年诞生以来已有了一个庞大而完善的工业体系,价格也低。DVD 则是才两三岁的新生儿,基础薄弱已达相当之地步,其采用的多种全新技术导致价格居高不下。暂不说我国各 VCD、SVCD 厂家对 DVD 的态度(编者注/大家可从各大报刊上找寻),即使是在发达国家,DVD 市场也是预料之中的惨淡,至今各巨头仍在推出运用了更加尖端之技术的 DVD 系统,已经造成一定程度的混乱。

现阶段 DREAMCAST 采用改良 CD-ROM 可说是最明智的作法。天语/对媒体感兴趣者不妨拭目以待,看 N2000 和 PS2 采用何种 ROM 系统。

③黄文 7 节称由于大牌厂商加盟较少,DC 前景不容乐观。实际上,大厂如大国,一举手一投足都影响深远,故而极其慎重和小心。作为一个新机种,当然,大厂都会先持观望态度,这不足为奇。怎么有些人这么快就忘了 PS 是 94 年发售,而史克威尔与 ENIX 是 96 年下半年和 97 年初才宣布加盟的呢?某些“大牌儿”要看 DC 的业绩呀!

NAOMI™

世界最大街机商终于投下一枚“重磅炸弹”——该基板以无与伦比的性能(其 RAM 量较之 DC 要翻一番),使得其他街机游戏开发商迅速回应!20 多家街机厂商加入的同时,卡普空、TECMO 的游戏画面已率先公开。世嘉企业集团目标:在全球范围内提供 50 万块 NAOMI。该型基板的街机游戏可对应 VMS,完全互换 DC。

后话:一碗水端平点蚊香

●商厂宣传自家产品时,理所当然会把最佳的部分拿出来展示,谁会先告诉你“我们这产品可是有着什么什么缺点,请您千万要注意!”呀?君不见到处充斥着“800 线”!?“全数字”!?彩电,治愈率 98%……等此地无银的口号?相比之下,SEGA 只不过要了一个无伤大雅宣传手段,谈不上欺骗顾客,买方也不至于呆到不比较、不鉴别,掏银子就买的份上。然而,明显依托某后台,运用专业手段挖墙脚,削尖了脑袋找漏洞,就会让人感到不舒服了。

●INTERNET 是信息的海洋,也是世界上最大的“无责任留言板”。需以“不可不信,不可全信”因应之。

●英超意甲赛场上到处是□△×○的牌子,况且 FF8、DQ7 尚未出山哩!N64 就雪上加霜了,64DD 芳踪何处觅?但有一点可以肯定,PS 后继机正在 SCE 的某个秘密地点紧锣密鼓地开发着,上期杂志我们已略见端睨,SCE 闭口不谈,定是怕 PS 阵脚大乱。

●市场经济社会的任何一件商品都是技术与成本的折衷产物,寻求最佳的性价比是厂商的头等大事。SEGA 推出 DC,一方面要让它全面超越次世代,并在未来三四年内不致落后,另一方面又不能像一味追求高配置新技术使之成为游戏机里的“劳斯莱斯”,这一点在已陷入战后最严重的经济衰退的日本显得尤为重要。DC 如此之高的配置和性能却以 29800 日元上限发售实属不易,这充分显示了世嘉的功力。

●人们早已认识到游戏机成功的关键是软件。争取大公司加盟将是 SEGA 最重要的事情之一。其复杂程度远非我们这些局外人所能了解。但是,商场上从来只有锦上添花,没有雪中送炭。想请动史老太君,没有 500 万以上的销量就不要想了。DC 的成败关键在于其早期业绩是否被看好。

●索尼拥有先进的技术和高明的商业手段,SEGA 自己用功的时候,还必须看看对手。

●先推出主机可以先发制人争取主动,但后来居上的例子也不少。在发展速度一日千里的电子业界,两条路线孰是孰非,对决策者来说,是一个两难的选择。

●总之,一切的一切,都要由市场来下达“终审判决”。无论是哪一派玩家,须知一句俗话“谋事在人,成事在天”。

作为我们玩家,在商业炒作面前应少一分狂热与盲从,用知识与理性去分析事物,用自己的天性与热情去挑选中意的主机与游戏……

霸王塾

KOF97～实战篇

海南定安 筱聃



你的稿子呢？

绘图／朱卫强

早在去年就想针对 KOF95 写一篇“斗智斗勇评克拉克”，因为，无论在海南、广西或是广东，我使用的克拉克都曾令对手感到很头痛。决无半点夸张成份。当时，只因肚子里墨水太少，所以才没付诸行动。这次，在 KOF97 玩了一年之后，终于拿出勇气，投稿一篇，希望和大家分享一下心得。

近几期杂志都有登 KOF97 的连续技，我也不是说连续技不好，在对敌时，只要一有破绽就用连续技打击对手，不仅威力惊人，而且能在众人面前风光一把。但是，与高手较量，是很难有施展的机会的。若对战中心里只想着用连续技，那将必败无疑。

下面谈一下实战中的相克性：

1 对手使用八神庵：

那么，用大蛇・七枷社出战最合适不过了，因为此人的招式好像都是针对八神庵而设计的。

人们喜欢用八神，无非是国为屑风抓住后，给对手的破坏力，以及八稚女良好的对空性，可大蛇・七枷社却能不费吹灰之力将其克制住。

他的轻拳不但快，而且长，起到了很好的牵制作用，更能防止对手前冲使用屑风，空中重拳能把八稚女击溃。如果对手认为八神的小跳攻击可以很安全的话，那么，大蛇・七枷社的下蹲重拳正等着他呢！

此人还有一招可怕的不能防御技(→↘↓↙←拳)，只要能巧妙地运用这招，一定会给对手造成很大的心理压力。不过，用此招击中对手后应该怎么接，还是挺有学问的。我建议：在角落里时，输入（→↘↓↙←重脚→↘↓↙←拳)，能打掉 55% 的 HP。若不在角落里，则输入(←↙↓↘→轻拳←↙↓↘→拳)，能打掉 45% 的 HP。第二种威力虽稍弱于第一种，但是成功率却非常高。

2 对手用的角色是特瑞：

可以用八神庵来对之。说到特瑞通常会让人想起那一击必杀的连续技，可八神却能牢牢地把它防住，而且攻防结合。

当对手用能量补充把你逼到角落里时，他通常不会给你喘气的机会，继续使用下蹲重拳接能量补充，而这时最有效、最安全的反击方法是出暗勾手，结果不是对手防住了暗勾手，便是对手中了此招。虽然这是废话，可是却能证明一点：自己的目的达到了。

当然，也不能一成不变，因为，施展几次后，对手已经熟悉了这种打法，当你再次防住能量补充的时候，对手还可能派生出以下几种可能：

①对手跳跃攻击

②对手前紧急回避进行攻击

③对手使用超杀：能量喷泉

前面两种人打法灵活，而且灵活中又显出其谨慎的一面。对付这两种人，应该以不变应万变，待其跳跃或者前紧急回避的时候，用八稚女来解决掉。

第三种人胆量最大，喜欢显示自己，但并不可怕，对付这种人，只要按平常的打法出招即可。此时，无论你是防住能量喷泉也好，继续使出暗勾手也好，你都处于比较有利的局面。因为，暗勾手在能量喷泉还没有打出之前已经将它击破了。

当然，特瑞的站立轻脚也很令人讨厌，最好的办法还是看准时机使出暗勾手，虽然这样谁都击中谁，但相比之下，你还是占了便宜。



3 对手使用大蛇・七枷社：

虽说到目前为止，我也没有很好的人选来对付他，不过，陈可汉算是不错的一位。

在对战中，如果对手用站立轻拳苦苦相逼的话，那么你应立即还以颜色，同样用站立轻拳进行反击，经过几次真枪实弹的对决后，对手会因为失血过多而不得不改变打法。

大蛇・七枷社最令人不寒而栗的，要数那蹲防不能的近身站立重脚。若是被对手打倒在角落里，他们多数会趁热打铁，上来使用此招。而陈可汉的指令投：大破坏投掷则在此时派上用场。

要注意的是，其他角色的指令投技，如克拉克的超极阿根庭攻击、八神庵的屑风等则无效。如果硬要使用的话，结果只以是被大蛇・七枷社打得满地找牙。

话说回来，大蛇・七枷社也有克制陈可汉的一招，那就是(→↘↓↙←拳)。由于陈可汉的动作笨拙，反应即使稍慢也不行，因为那时，想跳也来不及了。所以，一定要小

心提防此招。

上面，我只着重说了几位最常用的角色，基他的当然还有很多难缠的角色。像是比利、东丈、陈可汉等。这些人特如果用好了，也是让人极为头痛。

如比利，他的下蹲重拳出招非常快，如果两人同时出招，肯定是他打中你，再接上三节棍中段打(←↙↓↘→轻拳)，给人难以想像的重创，所以，对付比利一定不要按牌理出牌，最好的办法是，在防住了三节棍后趁火炎三节棍中段打没有击出之前，用 GUARD CANCEL 前紧急回避来进行攻击。

还有东丈，他的旋风拳(←↙↓↘→轻拳)是很无赖的招式，如果被他逼到角落里，简直无法动弹，跳又跳不过(三角跳除外)，站立攻击又打不着，前紧急回避又会被施以投技(注意：不要用重脚投，因为那样可能会被对手施展解拆投掷，要用重拳投)。对手若是被逼急了，可能会出最后一招，嘲笑你如此这般胜之不武。不过，我向来都认为，笑到最后的，才是真正的胜利者。

若要我选择对付东丈的人物的话，我会选特瑞。

他的站立轻脚正好可以击破东丈的旋风拳，而且能扰乱对手的节奏，真可谓一拳两得。如果距离稍近，还可以看准空隙使用能量补充，一发逆转战局。

KOF 还有很多可说，我只不过是略懂皮毛，当然，我写这篇文章也不是叫大家对战时，都如此排列人物位置，这只不过是为了赢得最后的胜利而做出的一点贡献。最重要的还是熟悉技巧的运用，懂得招式间的相生相克，以及有着能灵活应弯的心理，这样，才会达到“敌弱我强，敌强我更强”的境界。

看到这里，你还在等什么，快去战斗吧！去感受那胜利后的荣耀。



《铁拳 3》连续技 ~分析与补遗

《电软》9 月所刊登的《铁拳 3》连续技相信各位铁拳迷都已看过。首先要感谢王辉玩友花费精力将自己的研究成果全盘托出。不知他的研究是在 PS 还是街机厅玩成，若在街机上完成更是让人敬佩。但是咱们“先君子后小人”，文中的人物评论、连续技思路等并不能让人完全认可。不少有实践精神的朋友也一定发现了某些问题。在此，就这篇文章中的连续技所存在的问题进行一些分析，并加以补充(江苏昆山 王伊浩)。

下面以角色在左为例　→：短按　◊：长按　+：同时　N：停顿　最：暂且发现的最强连技　非 A：较实用的非法定连技，可破解　非 B：几乎无法破解的非法定连技

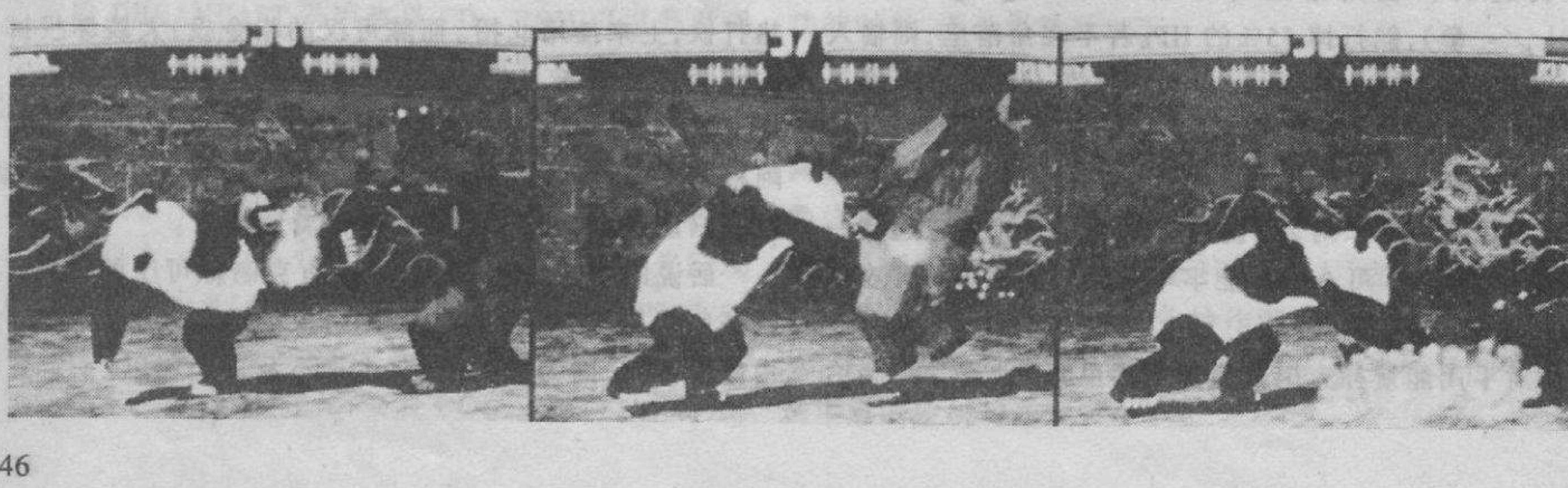
■风间仁： 从所列连续技不难看出，王辉玩友对《铁拳 2》也有一定研究，但Ⅱ代中的思路并不完全适用于Ⅲ代。总结《铁拳 2》的连续技思想，大致为：浮空技→空中连技或低位浮起连技（最大 Hit 数 5）→Down 攻击，空中连技一般用左、右拳点击后强力一击来增加攻击力，但在Ⅲ中，由于拳的打击范围变小，有受身与横移动，且打击技攻击力多变，如：空中连技以两拳一脚有时竟不如只一脚的威力大，同样的空中连技攻击力也会忽高忽低。所以《铁拳 3》中连续技的攻击力一般指最大攻击力。浮空技后接 LP/←◊ RP.LP(N)RP 若将 LP 省略威力更大，因此这就不是什么“最强连技”了，文中所标出的最强连技普遍不是很强。横称中 RP 浮空后打击对手时，对手可能会翻转，使某些空中连技无法达成。另外，若对出招无影响，浮空技后请按 ◊ 以提高命中率，象浮空技后 LP/LP.RP.RP 应为→LP/ LP.RP.RP 才能完全命中。连续技可以分为这三类，实用型：命中率高；强力型：打击对手肉体；华丽型：打击对手精神。本作中的连续技补遗所陈列的连续技脱离不了这三类，当然也有超强华丽型等。

●浮空技：→↓ ◊RPor 站立途中 RP

空中连技①→ + LK　②← ◊ RP.LP↘RP/↘RK.RK

③←RP.RK.RP.LP.RP(命中不高)

Counter 时← ◊ RP.LP(对手气绝)/ ↘RP(对手后仰)/→↓ ◊(N)RP/← ◊ RP.LP.(N)RP[最](难度极大)



●特殊连技：(1) →→LKor↓LK＋RKor→↓☆RK 追击 LP＋RK.RP/稍前↘RK.RK　(2)→☆LP＋RP(投)/↘RK (3) ←RP.RKRKRK 敌倒时追击①←☆RP.LP.(N) RP ②←☆RP.LP↘RP(敌翻转时)/RK.LK[非 B]

■NINA：本人关于受身的经验是除了投技，带有被攻击后翻转，翻滚的打击技，空中连技将对手打成背朝天状态才无法受身。那么浮空技后←RP.RP(?) ↓RP.LP/ →→LK 和 Counter 时→→LK/ →→LK(?) →→RK 在“?”处均可受身逃脱。

●浮空技↓☆LKor Counter 时↙RK.LK

空中连技↗RK/↓RK.LP/→→LK[最]

●特殊连技(1)横移中 LP＋RP 追击→→RK

(2) Clean 时↙RP(对手气绝)/↘☆LP(投)/ ↓LR＋RK[非 B]

(3)Counter 时→→LKor↙RK(N)LK 追击①☆RP＋LP

②近敌↓RK.LP/↓RK.LP/→→LK

(4)大部分投技，关节技及反击技后以↓LK＋RK 追加[非 B]

■EDDY：含 LP.RP/ RK 的连技可能有误。我觉得 EDDY 是一个对手柄进行乱舞也能获胜的无聊人物。

●特殊连技 (1) Counter 时，横移中 RP 追击→→LK＋RK

(2)→→LK＋RK 追击横移中 LK.RK

■凌晓雨：对“特强中段攻击”不十分理解，照文中的定义可攻击躺着的对手，那么→→LK 比☆LP 更好用。

●浮空技：凤凰形中↓↓RP＋LPor 背向中 RK

空中连击 站立途中 RP.RP.RP.RP.LK[最]

●特殊连技：站立途中 RK 追击→→LK/RK

■PAUL：↗RK 后 LP/LP.RP/↓↘☆RP 命中低，威力也不甚高；↗RK 后 LP.RP/(?)蹲下途中 RK.RP 在“?”处可受身：“特强中段攻击”下蹲途中 LP 中打不到地面的对手，→→RK 却可以。

●浮空技↗RKor↓↘☆LP

空中连技①→LK ②↘LP/↗LK.RK

↗RK 后 LP/LP.RP/☆LP＋RP

↓↘☆LP 后 LP.RP/☆LP＋RP

●特殊连技：Counter 时↓↘☆LP(对手气绝)

①↗RK/任意空中连技 ②☆LP＋RP(投)/稍前↓RP[非 B]

近身 LP.RP/☆LP＋RP(投)/稍前↓RP[非 A](阴招，对喜防御的对手有特效)

■LAW：浮空技↓↑RK 后能否接所列的全部空中连技大家一试便知；浮空技站立途中 LK.RK 可能是笔误或印刷错误，应为站立途中 RK.LK；另外，除处于蹲姿的浮空技外，☆RK.RK 是最具效力的空中连技。

●特殊连技(1)→☆LK＋RK(投)追击↙RK

(2)背向时 LPorRP 后☆RK/☆RK(大空翻脚刀)

■吉光：浮空技↘RP 后 LP/LP/LK 的攻击力可如直接用 LK。从内蒙古许飞的吉光连续技上看，浮空技↘△后↘△☆□□□·→☆×□是否真的成立，↑□＋△·→☆威力太小了；→☆×＋○和↘△·↘△·↙□可受身躲过；↘△·→→·←□＋○不实际。而所谓实“用有时比连续更具威力”中的招式并不十分实用，也不具什么威力，顶多让人上一次当就能识破。其实，空中连技只需掌握一两套且威力也不弱的就可以了，无须将如 LAW，吉光连续技中所罗列的那一大堆全部学会，对于不易上手或威力较小的应果断放弃。

●浮空技↘RPorPk · LK(向后一步)

空中连技①↘RP.↘RP.↘RP.↘RP

②↘LP.RP.↙RP.RP.RP→RK[最]

●特殊连技

(1)蹲下↘LK(保持蹲下状态)☆LK.LK.LK→RK

(2) ☆LP(1～5)后↓↙☆LP＋RP(投)/↑LP＋RP.→☆ [非 A]

■KING：不可防御技☆LP＋RP 并不象王辉玩友说得那么好用，蹲下就能躲过，破绽也不小。在此提醒各位，防御不能技即使是吉光也请慎用，不然……近身↘LK＋RK 站防不可，可善加利用。

●浮空技↗RKor 蹲下中☆RP

空中连技①→RK　②LP＋RP.LP

●特殊连技(1)蹲下中☆LP 追击↓LK＋RK.RK.RK

(2)一些投技后追击↓LK＋RK[非 B]

(3)蹲下中☆LPor 起身中 LK 后保持蹲下状态☆LP

■花郎(法兰)：在架中→RK 后 LP/LK.LK.LK.LK 和 LP/LP.RP.RK 不适用；空中连技 LP/↘LK.RK 有误；特殊追击技→→RK 命中后的连技为非法定连技，可解。

●(1)counter 时↓RK.RK 后 LK.LK.LK.RK.LK

(2)右架中→RK 后→LK.LK.LK.RK.LK

(3) →↓☆RK 后 LK＋RK(换架)/ →LK.LK.LK.RK.LK [最](酷极)！

●特殊连技↗LK.RK 对手防御时→☆RP(投)[非 A]

■雷武龙：空中连技中将 LP 点击省略攻击力更大。另外，我对所谓赖皮技不以为然，博士不是也老躺在地上吗，不过胜率极低；再说就算赢了也胜之不武。很喜欢《红色恋人》中靳(张国荣饰)的一句台词：如果不能骄傲的活着，我宁可选择死亡！

●特殊连技：背向中☆按住 LP.LP,LP.LP/LK

如果本文能与大家见面，收获最大的应该是那位四川朋友——王辉，可能他正在为写其他人物的连技又闹得手痛，其实我的手也很痛，只是希望您和其他朋友能接受在下的连续技理念，相互补充，创造出更强力，更恐怖的《铁拳 3》连续技。

附： 1.《铁拳 3》中的连续技并不对所有人物都有效，对付胖子和矮子要另想办法。

2. 我玩《铁拳 3》有自己的胜利台词，"摧残全人类！"很响亮吧。(不好，被围攻……)

3.《铁拳 2》暂时发现的最强连技（可体现Ⅱ代中连技的思路）

＊三岛一八：Clean 时站立途中 RP/ → ↗RP/ ↑ LP.RP/ → ↗RP/RK · LK(空中连技加 Doun 攻击)

＊ HICHELLE：Cunter 时蹲下中 ↗RP(对手气绝)/ LP.LP.LP/→→LP/→→LP/RP+LK.LP(低位浮起连击)

ARC 模式一击必杀，难度极高。我在 PS 上使用成功率为 1/15，而街机上为 1/50，奉劝各位不要在街机上练习，太浪费"铁"了。

4. 在 PS 上研究《铁拳 3》的连续技，一般都在练习模式中进行，千万不要被左上角的连技显示所迷惑，即使将对手（其实是靶子）调成受身也会出现一些不现实的连技。希望不会再有人将 KING 的(↓LK+RK.RK.RK)几次当成无限连技。



●都上过"伪连续技"的当吧？下期将结合 PS 版"御意见无用 2"来讨论。今后要加大对读者投稿的刊登力度。

编辑同志：

贵刊给我的最大印象是独立性强，无论彩页或是内文时效性强，不互相 COPY，没有太多多到令人有些……的八神庵等等。SNK 的游戏，平心而论，除了人物够"酷"外就没什么特别值得一提的。说到爽快感，街霸与 VR 所拥有的是确确实实的命中感而不是多少"连斩"或"连击"，论画面，SNK 藏在"华丽"背后的却是"粗糙"，NGO 基板的解析度怎能与 CPS Ⅱ 相比。相信小天天也一样有同感（小天天语：有也不敢说）。

看了"梦游美国"驾驶技术提高班后空发奇想，贵刊何不继续像"集中营"初期时开避一个"封神榜"这类的专栏，刊登一些玩友们引以为荣的游戏记录。此举既不用占太多版面，又能提高玩友们的参与热情。请尽早为之，以免被他人占去先机。下面提供一些本人（天语/此为上海 RYU 君的来信）战绩：

● 世嘉拉力赛(SS)

TIME ATTACK 模式　DESERT 赛道（三圈）

使用 CELICA/AT

总成绩为 2'45"93　单圈最快为 0'54"06

● 武装雄狮Ⅱ(SS)

生存模式　APC 空军基地

使用セークトバンター　最高 64 机

感想：其实此 GAME 的难点在于第五关。如能拿下，剩余三关应不在话下。与"武装雄狮"和"骨头先生"相比，"洛克人 X4"要难得多。

■天师意见：

"实话实说"对王工复制木牛流马的讨论大家都看了吧？在某科技记者一口一个"无用功"的指示下，编者也有些搞不清伽利略当年的那些"无用功"是否都白做了？更搞不清而西方三百年来的文明领先是否也只在做有用功，一点也没有无用功（飞机诞生之前人类对鸟类的向往以及为此所作出的长期艰辛努力，在当时看来不是"愚蠢"的无用功又是什么？）。回想游戏，不也正是玩家自己要苦苦追求一番吗？不必在意别人怎么说。您的建议很好，在此也感谢其他朋友的类似提议。欢迎各路好手特别是街机仔踊跃参与"封神榜"，来信请注明"天师道场"，这样经过一段时期的比较，就可以在道场对一些游戏的高打正式举行"封神"仪式。无论是街机还是家用机，也无论是射击、动作、还是格斗、赛车以及其他种类的游戏，请您将最能衡量玩者操作水平的指标（如分数或时间等，知道难度的最好也注明难度，不知者不强求）记录下来并寄给我们，如果是你看到别人打出非常好的成绩，也可以写信来呀！今次，就先由编者提供几个题目（其他游戏更欢迎），看看这"封神榜"的参与情况如何，再作长远打算。

街机：METAL SLUG 系列、彩京全系列、街霸 EX(含 PS 家用机版)、DAYTONA USA 系列

家用机：世嘉拉力赛等 RAC

注：你也许会对某游戏的某个细节特别熟悉，也许对该作品还有些话要说，那么，允许你在这个游戏的成绩下面"抒发"几句多年打机的感想。德国上官云鹏，来信俱已收到，拉力我可比不过你哦！下回就能把你的战绩登出来。另外，位于黑措根奥拉赫(HERZOGENAURACH?)的阿迪达斯博物馆你去过没有哇？



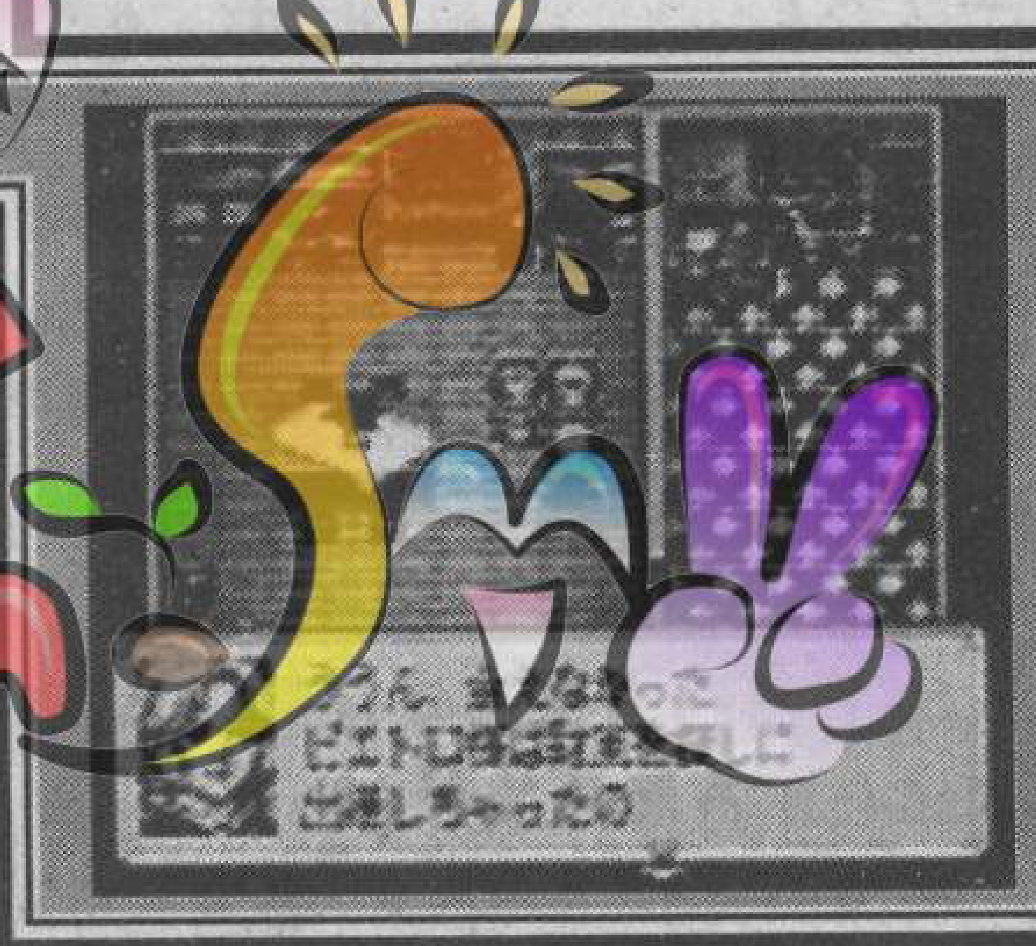
■朱卫强绘图

大航海时代攻[illegible]

航海时代
鸿图大展

95 年 7 月号那篇“大航海时代Ⅱ”的“超肥”攻略大家还记忆犹新吧！数年之后，“大航海时代”系列的续作终于移师次世代，虽不是一款很新的游戏，但无论从哪层意义上来说都相当值得纪念，于是也长就有了这篇旧作新篇的语法攻略。

SS、PS　厂商：KOEI　类型：RPG　发售日：不详



大航海的时代——一曲海盗们的悲歌

1．序章

Where：西地中海

When：自动发生

Who：萨尔瓦多·雷依斯（サルウァトル・レイス）、霍勒斯（ホーレス）、艾丁（アイディン）、约卡（ジョカ）

How：固定单挑，胜负无妨

Wny：主人公萨尔瓦多是西地中海海盗组织首领，海勒丁（ハイレティン即Ⅱ中神通广大的红胡子海盗）的亲子，向往父亲一样在广阔的海洋上一显身手！于是在副手霍勒斯帮助下私自驾船出海，战斗后出现的海盗组织二号任务艾丁（即Ⅱ中横行地中海的黑胡子）和海盗新秀约卡是奉海勒丁之命带萨尔瓦多回去的，约卡一直和萨尔瓦多互为事业上的假想敌，因此只要他们两人同时出现必然会火药味十足。

2．通向海洋之路

Where：阿尔及尔（アルシェ）

When：紧接上一事件

Who：海勒丁·雷依斯（ハイティン·レイス）、刚萨雷斯·比戈尔（ゴンサレス·ビゴール）、罗德里格斯·比戈尔（ロドリグス·ビゴール）

How：1．进入海盗本部，固定情节。

2．从海盗本部出来后，即可在船厂中获得船只。

3．出海盗本部后能从旅店大娘处获得 5 瓶圣香油。

4．出海盗本部后在某一场所会听到海盗头领多戈正在找主角的消息，此后回海盗本部会获得较强装备。

5．要出港时比戈尔兄弟出现，此后前往酒吧详谈，之后即可出港。

Why：海盗本部中正在进行的是针对萨尔瓦多私自出航事件的讨论。众多海盗头领中似乎只有多戈支持萨尔瓦多，萨尔瓦多则强烈地向父亲提出了让自己正式成为一个海盗的请求。让众人倍感意外的是父亲力排众议答应了他的要求，在出口处约卡又来挑衅一番，两人以后才真正成了事业上的竞争对手。在萨尔瓦多离去后，海勒丁和艾丁的谈话中提到了“那件事”，他们之间似乎存在着不为萨尔瓦多所知的秘密……

比戈尔兄弟向主角交待了海盗中的上纳金制度，即在声望达到一定程度时收取所持金的 1/ 2作为上纳金，如果金额足够即可提升海盗等级（相当于爵位），在成为最高等级——英雄（ハリエンテ）后则可停止上缴。

3．朋友

Where：塞维利亚（セビリア）

When：海盗声望 3000（以下数字同）

Who：里渥诺·阿邦吉拉（リオノ　アバンチュラ）

How：1．在某港得到消息即前往塞维利亚。

2．在塞维利亚的旅馆中找到里渥诺并自动加入队伍。

Why：里渥诺是父亲派来辅佐萨尔瓦多的，其言行都表现出了极高的热情，特别是以热烈的一吻作为见面礼更是让萨尔瓦多和霍勒斯骇然失色，而老道的霍勒斯对他的到来充满了怀疑。

4．奇怪的同行

Where：那布勒斯（ナポリ）附近海面

When：5000

Who：雅科布（ヤコブ）、米兰达（ミランダ）、安娜（アンナ）

How：1．某码头里渥诺提出到塞乌塔搜集情报。

2．在塞乌塔酒吧中获得情报。

3．到达那布勒斯后再出港即发生舰队战。

Why：通过酒吧获取“大鱼”的消息是海盗们惯用的手法，塞乌塔的酒吧女安娜对萨尔瓦多颇具好感，但萨尔瓦多似乎对女性怀有莫名的恐惧，此后在那布勒斯出港所邂逅米兰达时（游戏初级篇的女主角，冒傻气的女探险家），他又一次表现出了对女性的恐惧，以至忘记出港而逃出了出港所。第二次才得以出港的萨尔瓦多终于能够发挥自己的专长，打败了豪华和不堪一击的程度都足以使人吃惊的雅科布海盗舰队。

5．竞争——夏尔克前哨战

Where：阿尔及尔

When：9000

Who：乌尔古·阿里（ウルグ·アリ）、瑞贝卡·加特

朗多（レベッカ・ガートランド）、艾尔・威萨斯（アル・ヴェザス）

How：1．在某港口得知父亲在寻找主角，于是前往阿尔及尔。

2．在海盗本部接受任务。

3．在2个月内获得尽量多的海盗声望(6000以上为宜)。

4．在霍勒斯告知到期后回到阿尔及尔，取得征讨乌尔古舰队的任务。

5．到塞乌塔安娜处打听消息，得知旅店里的商人可能知道乌尔古舰队的所在。

6．见到艾尔(Ⅱ中的商人主角)，得知乌尔古舰队在北欧。

7．在领取命令的两个月后在北欧洋面遭遇乌尔古舰队，瑞贝卡舰队会来助战，但务必抢先干掉乌尔古。

8．回塞乌塔又遇见瑞贝卡（瑞贝卡是北欧海战中出现的赏金猎手）。

9．回阿尔及尔复命。

Why：终于到了和东地中海海盗们决一雌雄的时候了。首先要作的是消灭东地中海海盗首领夏尔克的得力干将，也就是正要与奥斯曼帝国舰队合流的乌尔古。但这项任务要交给在“两个月竞争”中的胜利者……萨尔瓦多和约卡第一次展开了真正的较量。

成功干掉了乌尔古的主角在塞乌塔酒吧再遇到她时，她会埋怨主角抢走了本来属于她的钱。另一方面，萨尔瓦多在得到父亲的奖赏后，又和约卡打起了嘴巴官司，约卡虽然输掉了两个月前的竞争，但声称自己一定会在以后和夏尔克的决战中挽回名誉。

6．火药之旅

Where：长安（长安）

When：17000

Who：夏尔克（シャルーク）、沃尔夫（ウォルフ）、加斯巴尔（ガスバル）、王秀迅

How：1．在某港霍勒斯提醒萨尔瓦多该回阿尔及尔看看了。

2．在海盗本部偷听到谈话后于凌晨2—4点出港。

3．在尼科西亚（ニコシア）向夏尔克发起攻击。

4．败退后前往汉堡（ハンバルグ）。

5．在汕头按酒店→道具店→出港所的顺序打听火药的所在。

6．在日本地界找到加斯巴尔

7．在长安被王秀迅逮住，在被加斯巴尔救出后展开强制舰队战，不输即可。

8．回到汉堡。

Why：海勒丁和艾丁谈论的是和夏尔克决战时的人选问题，萨尔瓦多被指派的任务是到汉堡去干些什么。相反却让约卡去参加决战。这使年轻气盛的主角相当不满，于是在里渥诺的怂恿之下，萨尔瓦多直奔尼科西亚而去，但令人吃惊的是奥斯曼帝国的舰队也在这儿，并且敌方的炮火超乎想像的厉害，无奈的萨尔瓦多没脸回阿尔及尔，只好按父亲话里提到的到汉堡去碰碰运气，原来沃尔夫博士一直在海勒丁的委托和赞助之下进行新式大炮的开发工作，但现在却苦于没有好的火药。于是游戏的舞台第一次离开欧洲，移到了火药的故乡——中国。时值明朝，闭关锁国国策已定，因此王秀迅才大言不愧的要把所有的外国人扔到黄河喂鱼，并高傲的把主角一行称为野蛮人。（相信如果不是这样的话，推动那大航海时代的应该是中国。）

7．决战？

Where：尼科西亚（ニコシア）

When：紧接上一事件

Who：何塞（ホセ）　艾丝美拉尔达（エスメラルダ）

How：1．在汉堡等待1个月后博士开发出了新式大炮。

2．回到阿尔及尔参加战前会议。

3．潜入尼科西亚。

4．在尼科西亚被夏尔克发现，在瑞贝卡掩护下出港，固定战斗。

5．战斗后向霍勒斯追问自己母亲的事。

6．回到阿尔及尔寻找父亲，展开固定情节，战斗中必须取胜。

Why：在军事会议上约卡和多戈被指派主攻任务，而萨尔瓦多则潜入尼科西亚放火制造混乱。此后再合流消灭夏尔克，但主角一行三人同时在尼科西亚遇险，里渥诺抢先一步逃出去向海上的约卡和多戈求救。

在前来取夏尔克性命的瑞贝卡制造的混乱中，萨尔瓦多和霍勒斯也逃了出来，但奇怪的是约卡和多戈的舰队却不见踪影。这时夏尔克得意洋洋的出现了。原来里渥诺的求救正好中了夏尔克的圈套，前来救助的约卡和多戈舰队遭到了伏击而被全歼，萨尔瓦多只好全力一搏。夏尔克临死前发出了“艾斯美拉尔达，他为什么一点都不像你呢?”这样的悲叹，萨尔瓦多对于夏尔克提到自己的母亲感到困惑不已。逼问之下，霍勒斯才讲出了十几年前发生的事，那时夏尔克还是海勒丁的部下，海勒丁一向对于手下的管理相当严酷。一次，一个海盗为了给妻子治病而私藏了一部分财物，在妻子也就是萨尔瓦多的母亲的苦苦求情声中，海勒丁还是杀死了那名部下。艾丝美拉尔达忍受不了残酷的丈夫，于是在当晚就和善良的仆人何塞一起离开了阿尔及尔，过起了隐居的生活。

不久，夏尔克也离开了海勒丁。在海勒丁的极力搜寻下，艾丝美拉尔达很快被找到，于是就发生了游戏刚开始时发生的那一幕。得知真相的萨尔瓦多兴冲冲地冲回阿尔及尔，却遭到了约卡的暗算，原来约卡将此视为排除竞争对手的一个绝佳机会，把自己落入夏尔克圈套说成是萨尔瓦多的叛卖所致，海勒丁自己心中也有鬼，于是萨尔瓦多就真的被“包装”成了叛徒，所幸萨尔瓦多再次遇见了米兰达!我们的主人公又一次回到了阿尔及尔……

8．哀伤的重逢

Where：斯德哥尔摩（ストッワホルム）

When：紧接上一事件

Who:里渥诺

How:1. 在打败一名海盗后获得传说之铠的情报。

2. 在那布勒斯找到教授。

3. 到塞乌塔酒吧获得珍稀动物的情报。

4. 在马达加斯加岛附近找到渡渡鸟(S 20°,E 50°)。

5. 回那布勒斯获得地图，指示地上为卑尔根（ベルゲン)出港后固定战斗。

6. 在卑尔根的旅店与大娘多次交谈后可以获得“恶龙之鳞”。

7. 回那布勒斯见教授，再去波尔多(ボルドー)。

8. 在波尔多的研究所得到“妖精之泪”的情报，出港后固定战斗。

9. 回到波尔多得到“铠的地图”，进出出港所后在酒吧中展开固定战斗。

10. 来到斯德哥尔摩，酒吧中固定战斗。

11. 来到汉堡，船厂中固定战斗。

Why：阿尔及尔的海盗本部已是空无一人，海勒丁已经开始倾其全力搜寻具有惊人威力的洛基之铠了(ロキの铠，洛基是北欧神话中的火神，邪恶的化身，总与奥丁作对)在搜寻洛基之铠的过程中，第三次遇见了瑞贝尔，这一次她是冲着我们的主人公的赏额来的。

打败了她的萨尔瓦多非常绅士的离开了，这位喜欢冒剑的赏金猎人似乎也被感动了，几经周折来到洛基之铠所在地的萨尔瓦多，却遇上了他以为早以死去的好友——里渥诺，正是里渥诺在波尔多偷走了地图的两个部分并抢先找到了洛基之铠，他也被约卡的谎言所欺骗，因此决心和叛徒决一雌雄，临死的他似乎明白了什么，把洛基的铠交给旧日的好友。在汉堡的船厂中展开了父子之间的决斗，被打败的海勒丁终于悔悟了，告诉了萨瓦尔多搜寻“洛基之铠”的真实意途，原来在亚马逊流域发现了古印地安人的海上要塞（也就是Ⅱ中所谓黄金之国的虚假传说产生的真正根源，葡萄牙的马丁内斯等人在亚马逊河干的正是修复海上要塞的勾当，现在看来海勒丁和马丁内斯，或者说约卡和马丁内斯其实是一伙的)，要修复它必需的是高强度低密度的金属材料，而洛基的铠正好提供了完美的样本，得益于海勒丁的财力和人力，这一工程已近完成。这时真正的大野心家出现了，约卡杀死了海勒丁，并恶狠狠地告诉萨尔多瓦，你将作为杀死领袖的凶手而被追杀终生，而我要利用你父亲为我建好的海上要塞成为不仅仅是海洋，同时也是陆地上的霸主。面对扬长而去的约卡，海勒丁把自己的爱剑——魔剑古拉姆(グラム)留给了儿子。

9. 决战

Where:亚马逊河流域

When:紧接上一事件

Who:约卡，沃尔夫

How:1. 在里斯本(リスボン)的旅店里遇见加斯巴尔。

2. 在カイエンヌ的船厂救出沃尔夫博士并送回汉堡

3. 编制决战用的舰队，如果航程不够从欧洲到南美的话，可以从非洲最西的港口出发，利用信风直驶カイエンヌ，大约只需10天左右，然后再转往亚马逊河流域，决战用船当然是シップ级最好（汉堡商业指数均达1000时可造)，再装备上究极大炮キャロネード，决战时会较为轻松。

4. 要塞战时应首先在要塞炮射程外击溃敌三艘拖曳舰支，然后全速接近要塞进行接舰战，待6个要塞炮位哑掉之后即可轻易做掉约卡。

Why：沃尔夫博士被抓走是为了让他开发最新式的大炮キャロネード，因此这时的海上要塞可谓是披坚执锐，消灭了约卡，怅然而去的萨尔多瓦遇上了刚刚打败马丁内斯一伙的约翰·法雷尔和卡特琳娜，在他们看来。是他们自己摧毁了马丁内斯等人的野心，虽然事实上并非如此。与他(她)们不同，萨尔瓦多在成就当年梦想的同时几乎已失去了一切……

End——若干时间后：塞乌塔，酒吧内

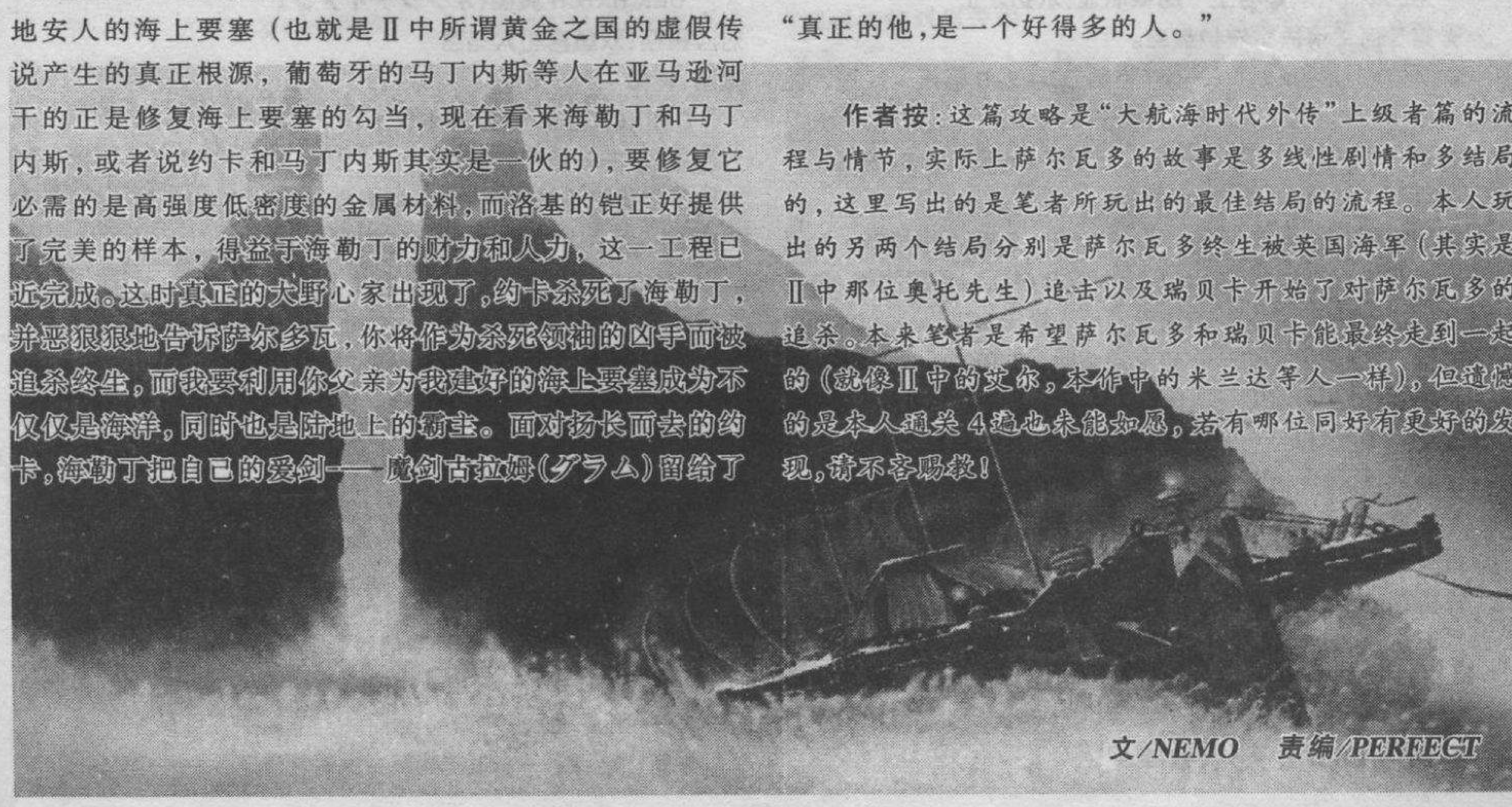
瑞贝卡：“安娜，有什么新的悬赏吗？”

安娜：“有！萨瓦多尔·雷依斯，赏额100万，生死勿论。”

瑞贝卡拿起画像看了几眼，而后又还给了安娜。

“不像。”

瑞贝卡转身向门外走去，那声音仿佛是在自言自语：“真正的他，是一个好得多的人。”



作者按：这篇攻略是“大航海时代外传”上级者篇的流程与情节，实际上萨尔瓦多的故事是多线性剧情和多结局的，这里写出的是笔者所玩出的最佳结局的流程。本人玩出的另两个结局分别是萨尔瓦多终生被英国海军（其实是Ⅱ中那位奥托先生）追击以及瑞贝卡开始了对萨尔瓦多的追杀。本来笔者是希望萨尔瓦多和瑞贝卡能最终走到一起的（就像Ⅱ中的艾尔，本作中的米兰达等人一样），但遗憾的是本人通关4遍也未能如愿，若有哪位同好有更好的发现，请不吝赐教！

文/NEMO　责编/PERFECT

兰古瑞萨V ~传说的终结~

初始选项中日对照

近期本刊收到了许多关于"兰5"的攻略，基本上都是介绍问题回答的，这里择优录取了这篇针对初始阶段对话选项的稿件。下文不仅全面地介绍了各选项的作用，而且还有中文对照，除参照数值变化外，玩家大可依照自己的看法作出选择。



SS　厂商:NCS　类型:SLG
发售日：98年6月25日

如果不参照数值变化，你会选择怎样的回答呢？

★第1问："请从四种金属中选择三种与培养液混合，请选择不需要之物。"

金:剑王之王后的隐藏职业
银:第一候补后的隐藏职业
铜:第二候补后的隐藏职业
铁:第三候补后的隐藏职业

★第2问："首先请选择想构成最大的影响的精灵。"

地之精灵(ノーム)　水之精灵(ウンテイーネ)
火之精灵(サラマンダー)　风之精灵(シルフ)

各精灵对应职业：
地——第一阶段:白银骑士　第二阶段:敢死骑士
第三阶段:骑士之王　隐藏职业:皇家卫兵
火——第一阶段:魔术师　第二阶段:魔法使
第三阶段:大魔法使　隐藏职业:隐士
风——第一阶段:鹰君主　第二阶段:龙骑士
第三阶段:龙君主　隐藏职业:龙王之王
水——第一阶段:上尉　第二阶段:水蛇骑士
第三阶段:水蛇君主　隐藏职业:水蛇之王

★第3问："请决定守护星座。"

摩羯宫(山羊座/地)——DF(防御力)+2、D修正+1、最大佣兵数-1
宝瓶宫(水瓶座/风)——AT(攻击力)+1、知力+6、耐性+7、最大佣兵数-1
双鱼宫(双鱼座/水)——知力+2、MP+2、拉姆德友好+1、克拉莉特友好+1、布兰德友好+1、DF-1、D修正-1、拉姆德/克拉莉特/布兰德/阿尔弗雷德/拉霍特中一人修正+2
白羊宫(白羊座/火)——AT+1、判断+3、DF-1
金牛宫(金牛座/地)——D修正+1、知力-4、耐性+3
双子宫(双子座/火)——知力+7、最大MP+4、各魔法耐性-3
巨蟹宫(巨蟹座/水)——最大佣兵数+1、M修正+4、DF-1
狮子宫(狮子宫/火)——AT+1、DF+1、智力-3、A修正+1
处女宫(处女座/地)——A修正-1、D修正+1、全耐性+4
天秤宫(天秤座/风)——M修正+3、知力-4、最大佣兵数+1
天蝎宫(天蝎座/火)——MT+2、DF+2、知力+4、D修正-1
人马宫(人马座/火)——MV+2、AT+1、DF+1、各魔法耐性-6

★第4问："请决定宝石。"

ONYX 石华(オニツクス)
对应星座:摩羯宫和宝瓶宫
魔法:神圣气息　拉姆德/布兰德/克拉莉特友好度各-1

AMETHYST 紫晶(アンシスト)
对应星座:双鱼宫和人马宫
知力+3、拉姆德/布兰德/克拉莉特友好度各+3

RUBY 红宝石(ルゴー)
对应星座:白羊宫、天蝎宫和狮子宫
技能:再生　M修正-8、全耐性-8

EMERALD 祖母绿(エソラルド)
对应星座:金牛座和平秤座
效果不详

TOPAZ 黄玉(トパース)
对应星座:双子宫、狮子宫和处女宫
技能:再生　AT-2、DF-2

AQUAMARINE 蓝晶(アクアマリン)
对应星座:巨蟹宫　冷耐性+15、拉姆德/布兰德/克拉莉特友好度各+2

ORICHALCH 黄铜(オブシテイアン)
对应星座:双鱼宫和人马宫
魔法:转移

GARNET 石榴石(ガーネツト)
对应星座:白羊宫和天蝎宫
从以下中随机提高3次数值:拉姆德DF+1、克拉莉特DF+1、布兰德DF+1、阿尔弗雷德DF+1、拉霍特DF+1

MALACHITE 孔雀石(マラカイト)
对应星座:金牛宫和天秤宫
技能:解毒

AGATE 玛瑙(アクート)
对应星座:双子宫和处女宫
技能:CRITICAL　耐性+15

SAPPAIRE 蓝宝石(サアフイア)
对应星座:巨蟹宫
佣兵:大天使　圣耐性+5

★第5问："请选择你行动的特征。"

温柔(优しさ)——DF+1、拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各+2——第6—1问
果断(决断力)——攻击消耗+2、消耗修正+1——第6—2问

勇气——AT+1、知力+2、最大 MP+3——第 6—3 问

力量(力强さ)——AT+2、DF+1——第 6—4 问

★第 6—1 问:"你在遇上爱情时,会有什么反应?"

主动的反应(能动的反应)——知力+6、A 修正+1、拉姆德、布兰德友好度+2——第 7—2 问

被动的反应(受动的反应)——知力+4、D 修正+1、克拉莉特/布兰德友好度-2——第 7—1 问

怀疑的反应(怀疑的反应)——知力+3、耐性+12、最大 MP+5、魔法吸收 MP、拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度-2——第 7—3 问

没反应(无反应)——知力+2、最大 MP+4、魔法迟缓、结合、拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度-1——第 7—4 问

★第 6—2 问:"当你遇到重大的障碍而绝望时,什么能拯救你?"

不屈的意志(不断の意志)——知力+2、M 修正+2、全耐性+2——第 7—3 问

恋人与好友(恋人せ好友)——第 7—2 问

注:若选择此答案,7—2 问时会有追加能力值变化。

时间的流逝(时の流れ)——初期资金+77P——第 7—4 问

神之奇迹(神の奇迹)——圣耐性+15、技能 CRITLAL、道具十字架、初期资金+7P——第 7—1 问

★第 6—3 问:"能产生勇气的原动力,是以下哪种感情呢?"

友情与爱情(友情せ爱)——拉姆德/布兰德/克拉莉特友好度+2、魔法:治疗——第 7—2 问

不屈的斗志(不屈の斗志)——知力、M 修正、全魔法耐性+2——第 7—3 问

无私之心(无私の心)——DF+2、全耐性+1——第 7—1 问

强大的信念(强大の执念)——AT+2、A 修正+1——第 7—4 问

★第 6—4 问:"请说出有关力量的定义。"

聪明的头脑(聪明の头脑)——知力+5、最大 MP+3——第 7—4 问

高强的战斗力(高い战斗能力)——A 修正+1、D 修正+1——第 7—3 问

强大的精神力(强の精神力)——全耐性+5——第 7—1 问

将人类能力完全发挥的指挥力(人に能力を发挥させる指导力)——第 7—2 问

★第 7—1 问:"请决定对光之女神和混沌女神所采取的态度。"

信奉光之女神(光の女神を信仰)——圣耐性+15、暗耐性+5、M 修正+3——第 8—1 问

信奉混沌女神(混沌の神を信仰)——AT+1、暗耐性+30、圣耐性-10——第 8—4 问

不信奉任何神(神を信仰しなり)——A 修正+1、D 修正+1——第 8—3 问

由素体的意志决定(素体の意志しこ任せる)——第 8—1 问

注:选择此答案的话,在 8—1 问会得到追加能力值变化。

★第 7—2 问:"请从以下中选择素体所喜欢的色彩。"

紫:拉姆德专用色——拉姆德 AT+1、拉姆德友好度+2、拉姆德全耐性+2、(追加:拉姆德 A、D 修正+1、拉姆德攻击消耗+2)——第 8—1 问

白:克拉莉特专用色——克拉莉特友好度、全耐性+2、克拉莉特 AT+1、(追加:克拉莉特 A、D 修正+1、克拉莉特攻击消耗+2)——第 8—3 问

黄:布兰德专用色——布兰德友好度、全耐性+2、布兰德 AT+1、(追加:布兰德 A、D 修正+1、布兰德攻击消耗+2)——第 8—4 问

红:主角专用色——AT+1、DF+1、全耐性+2、(追加:阿尔弗雷德 A 修正/攻击消耗+1、拉霍特 A 修正/攻击消耗+1)——第 8—2 问

★第 7—3 问:"请从下列动物中选出一种,将其拥有的能力加入素体的战斗模式内。"

虎——AT+4、DF+2、A/D 修正-1——第 8—1 问

狼——AT-1、DF-1、A/消耗修正+2——第 8—2 问

马——MV+2、MV 修正+2——第 8—3 问

鹰——攻击消耗+2、MV+2——第 8—4 问

★第 7—4 问:"请从以下文中,选择素体成长中最感兴趣的东西。"

财富与权力(富と权力)——初期资金+50P、道具项链——第 8—3 问

永远的美(永远の美)——知力+3、拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各+2——第 8—2 问

被遗忘的知识(失ねれた知识)——知力+6、最大 MP+4、魔法魔封区——第 8—1 问

霸者之战术(霸者の战术)——最大佣兵数+1、D 修正+1、拉姆德/克拉莉特/布兰德/阿尔弗雷德/拉霍特最大佣兵数+1——第 8—4 问

★第 8—1 问:"当素体的力量觉醒时,它会为什么目的使用?"

为了支配一切(全てを支配するため)——技能剑装备、知力+1、最大佣兵数+1、(追加:A 修正+1、消耗修正+2)——第 9—1 问

为了成为神(神になるため)——攻击消耗+4、(追加:AT+1、MV+2)——第 9—4 问

为了带来和平(平和をもたろすため)——知力+4、DF+1、(追加:DF/D 修正/全耐性/M 修正+1)——第 9—2 问

为了人们的幸福(人の幸福ため)——M 修正+2、拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各+2、(追加:拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度+1、拉姆德/克拉莉特/布兰德/阿尔弗雷德/拉霍特 M 修正各+1)——第 9—3 问

★第 8—2 问:"请说出你对男性的定义。"

拥有满腔热血的人(热き魂をもしずしちせる者)——最大 MP+2、魔法回复 1——第 9—4 问

拥有钢铁般肉体的人(钢のづとき肉体を持つ者)——DF+1、全耐性+2——第 9—3 问

为了爱而战的人(爱のために战う者)——A 修正+2——第 9—2 问

贯彻正义的人(义を贯く者)——D/M 修正+1——第 9—1 问



★第 8—3 问："请从以下文中，选择素体面临战斗时的心理情况。"

按本能而战（本能**のおきむくままう**）——M 修正－2、AT+2、A 修正+1、知力－2、全耐性－2——第 9—4 问

在充满复仇心的状态下战斗（复仇心**に满たれた**状态战**う**）——知力+4、AT+2、DF－1——第 9—3 问

为了执行命令而舍弃自我（命令遂行**のために**自我**を**舍**てて**战**う**）——AT－1、DF－1、知力－2、全耐性－2、A/D/M 修正各+1——第 9—1 问

并非喜欢战斗，只会为自卫而战——知力+4、魔法回复 1——第 9—2 问

★第 8—4 问："素体所擅长的战术是以下的哪一种？"

突袭（奇袭作战）——MV+2、MV 修正+2、AT/DF－1、A 修正－1、D 修正－1、技能 CRLTIAL——第 9—3 问

消耗战（物量作战）——最大佣兵数+1、拉姆德最大佣兵数+1——第 9—2 问

情报战（情报战）——知力、攻击修正、攻击消耗各+2、AT、DF－1——第 9—1 问

心理战（心理战）——知力+2、最大 MP+6——第 9—4 问

★第 9—1 问："请选择你擅长的军队类型。"

少数精锐（少数精锐）——最大佣兵数－1、A/D/M 修正+1——第 10 问

单独力量较弱但大部队（个人**の**力**に**弱**くてキ**大部队）——最大佣兵数+2、A/D 修正－1、M 修正－2——第 10 问

作为指挥官本身很强（指挥官**める**素体自身力强**い**）——AT/DF+2、全耐性+3、A/D 修正－1、M 修正－2——第 10 问

一支忠实服从指挥的部队（指挥**に**忠实**に**从**う**部队）——消耗、MV 修正+2——第 10 问

★第 9—2 问："当受到敌人突袭时，会采取什么行动呢？"

后退、重装姿势（后退**し**、体势**を**立**て**直**す**）——MV/MV 修正+2——第 10 问

即时进行反击（即座**に**反击**をかる**）——魔法攻击 1、A 修正+1、消耗修正+1——第 10 问

在该处进行防御战，并重整姿势（场防战、体势**を**立**て**直**す**）——魔法防御 1、D/M 修正+1——第 10 问

即使要花点时间，也要先调查敌人规模再作打算（时间**をか**用**てキ**、敌**の**规模**を**调**べて**对应）——魔法回复 1、知力+3、最大 MP+4——第 10 问

★第 9—3 问："请选择下列中的一项进行强化改造。"

注：这个问题除了以正常方式前来外，也有可能在第十问后强行前来。若在最后强行前来的话，只会追加括号内的能力值。当然，若是正常方式前来，则均可提高。

武力——AT+2、DF+1、（追加：AT+2、DF+1）——第 10 问

知力——知力+5、最大 MP+5、全耐性+3、（追加：知力+5、最大 MP+5、全耐性+3）——第 10 问

统率力——攻击消耗+2、消耗修正+2、（追加：攻击消耗+2、消耗修正+2）——第 10 问

魅力——拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各+1、最大佣兵数+1、（追加：拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各+1、最大佣兵数+1）——第 10 问

★第 9—4 问："请选择刺激哪一部分以引出素体的基本能力。"

捕食欲——DF+2——第 10 问

睡眠欲——知力+2、最大 MP+3、魔法催眠——第 10 问

攻击欲——AT+2、攻击消耗+1——第 10 问

性欲——拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各+3、魔法混乱——第 10 问

★第 10 问："素体所追求的理想是以下哪一种？"

即使同伴全灭他亦会生存（たとえ味方が全灭してキ彼たけは生还する）——AT+4、DF+5、全耐性+10、拉姆德/克拉莉特/布兰德/阿尔弗雷德/拉霍特/DF－1

为了令同伴生还会不惜冒险（仲间**を**生还**させるめに**自**ら**死地**へ**向**かう**）——AT+2、DF－2、拉姆德/克拉莉特/布兰德/阿尔弗雷德/拉霍特 DF 各+1

为了保持秘密，就是同伴也会杀掉（机密保持**のためには**仲间**さえ**杀**す**）——AT+5、DF+2、拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各－3

人命比执行任务更重要（任务遂行**よてキ**，人命**を**优先**する**）——DF+1、D 修正+2、M 修正+3、拉姆德/克拉莉特/布兰德友好度各+1

注：若你在第 4 问时曾选择翡翠，但又没到过第 9—3 问的话，会强行前往第 9—3 问，然后再回到第 11 问。否则就直接到第 11 问。

★第 11 问："最后，请你选择在素体培养中占比重最大的一项什么。"

神学——D 修正+1、知力+4、最大 MP+2、魔法回复 1/抗魔

魔术——A 修正+1、知力+4、最大 MP+4、魔法火炎弹/冰结

防卫战术——AT+2、DF+1、D/M 修正各+2、魔法防御 1

攻击战术——AT+3、A 修正+2、魔法攻击 1

附 四位角色的基本转职表

拉姆德（ラムタ）

	——召唤使	——巫术师	
占卜师	——祈祷师	——魔法使	——大魔法使
	——牧师	——僧侣	——圣徒
			——上位僧侣

克拉莉特（クラレツト）

		——僧侣	——上位僧侣
飞马骑士	——牧师	——神圣斗士	——圣徒
	——飞马君主	——龙骑士	——龙君主
			——游侠

布兰德（ブレレンダ）

			——大魔法使
		——召唤使	——巫术师
骑士	——魔法师	——敢死骑士	——骑士之王
	——白银骑士	——将军	——元帅

阿尔弗雷德（アルフレツト）

			——游侠
		——将军	——元帅
战士	——近卫兵	——水蛇骑士	——水蛇君主
	——上尉	——敢死骑士	——骑士之王

文/水晶工作组 Vio　　责编/PERFECT

次世代天空

超级漫画英雄对街霸

某某对某 混乱无比

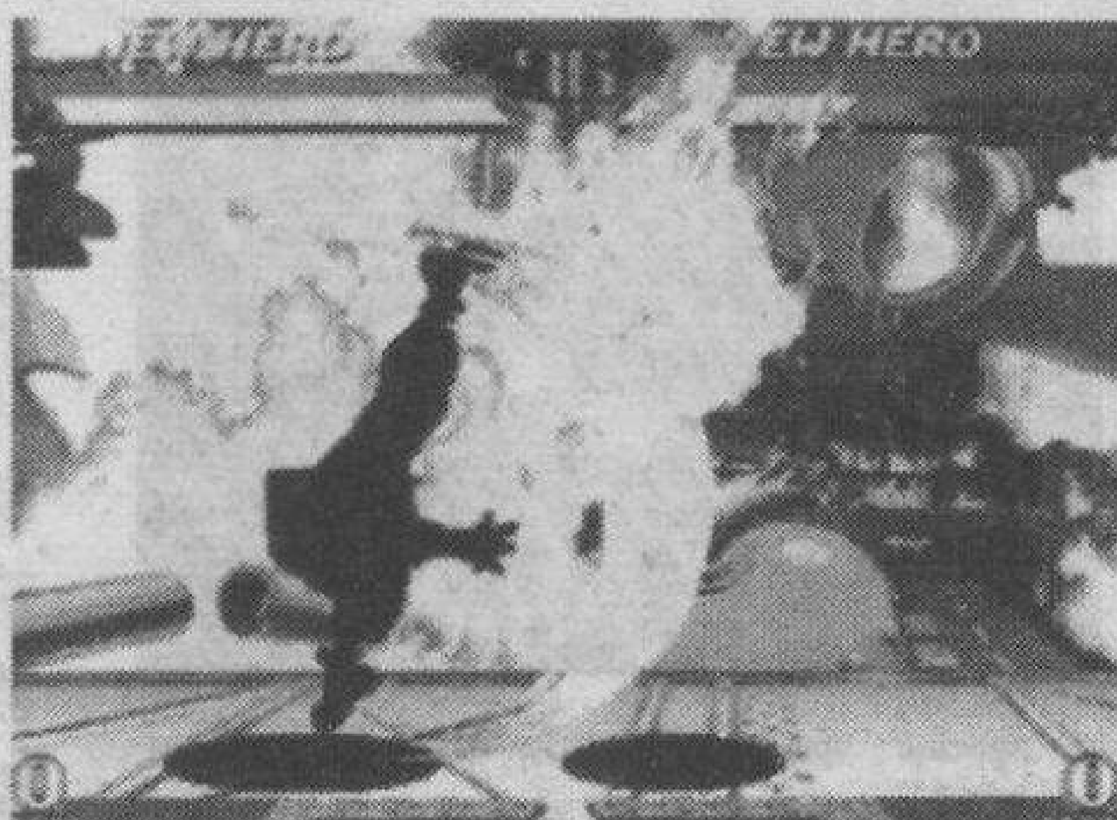
有玩家失望地表示，龙哥预测“98不在土星上推出”的消息将使SS在大陆少卖上万台。这不，卡普空将SFZ3给了PS，没有SS的份。原因大家都清楚，但没那么悲观。这里有个最新情报，即，康师傅选定土星作为大奖……

SS	厂商:CAPCOM	类型:FTG
	发售日:98年10月22日	





◀双人合体大气



◀土星版迷之隐藏人物



◀搞笑的宪磨吕

请在家中用 4MB 体验“MVS”最强之道

现在再写“超级漫画英雄对街头霸王”似乎已经晚了一点，但对于仍在和超强力机械豪鬼（CYBER AKUMA）鏖战和不希望用隐藏人物取胜的玩友们来说，希望这篇迟到的文章能使他们早日看到结局。

依笔者的经验来看，本游戏中除隐藏人物以外的最易使用之强力人物应该是两名 MARVELL HEROES——蜘蛛侠（SPIDERMAN）和美国队长（CAPTAIN AMERICA）。现在，就来介绍一下使用他们的取胜之道。

蜘蛛侠以其体态轻盈，动作灵活见长。所以用他来对敌时，必须注意不断地跃来扰乱对方的进攻路线，同时在空中用蛛丝球（↓↘→P）来牵制对手，只要对手中招，便用蛛丝摇晃（↓↙←K）把对手踢倒。说到蛛丝球，这是所有飞行道具中最特殊的一种，击中对手后，可令对的产生一定时间的防御不能，这时就可大大地追击了。不过，令对手防御不能的时间却是因人而异的，对于桑吉尔夫（ZANGIEF）及变形侠医（HULK）等肌肉型人物，防御不能时间长一点，而对隆、肯这些主角系人物则少得可怜，所以，还是多用蛛丝摇晃这出招时间短、攻击距离长的招式攻击对手吧。蜘蛛侠另外两招必杀技为蛛丝刺（→↓↘P）和蛛丝投（→↘↓↙←P）蛛丝刺相当于升龙拳，不过它把对手击上天后再将其打下地，是2HIT的必杀技；蛛丝投虽说是投技，但却是可防御的，这点必须注意。拥有如此近似主角系人物的操作感，相信大家已经跃跃欲试了，那么再谈其超杀。极限蜘蛛侠（MAXIMUM SPIDER↓↘→三个P）不能不说是威力强大的一招，但准备时间过长，对手极易防住，这就要求掌握好发招的时机，一般来说，当对手刚发飞行道具时、替换队员时、昏迷时、挑衅时，或者正在发空中滞留时间较长的必杀技时，只要他当时在屏幕中间且防御不能时，都是启动极限蜘蛛侠的好时机。也可在平时多用伪技，即跳至屏幕边缘按反方向，这时，蜘蛛侠便会像发动极限蜘蛛侠时滞留在屏幕边缘（按任一攻击键即可解除）迷惑对手，待其防御松懈时在予以痛击。另一招电击晨光（CRAWLERASART↓↘→三个K）为突系超杀，较一般，可作“抽血”用。

美国队长的攻击力如同他的盾牌一样强劲。银色狂斩（↓↘→P）是可向三个方向发出的飞行道具，用于牵制和攻击都非常有效。超简易大威力连招（↓+强P·→+强P·→↓↘强P）则用来对付近身敌人。这样，较弱的人根本无还手之力。不过，这两招都需要手持盾牌才能奏效，盾牌对美国队长来说是至关重要的，当盾牌失去时，可用超级跳跃后看准位置降下，或用突击星辰（↓↘→K）前冲来夺回。队长的超杀最终正义（FINAL JUSTICE↓↘→三个P）是和极限蜘蛛侠差不多的乱舞系超杀，但只对地不能对空。终极突击星辰（HYPER DHARGING STAR↓↘→三个K）和终极星条旗（HYPER STARS STRIPES→↓↘三个P）都是各自招式的强化版，不必多说了。

后还要提一提这两人的合体超杀（↓↘→强P+强K），他们的合体超杀是电击晨光和终极星条旗的结合，其威力仅次于隆肯合体超杀（DOUBLE SHINNKU HADOKEN）的大力技，笔者曾用此超杀打满樱花（SAKURA）50HIT，一招毙命。

怎么样，这两人够劲吧！并不需要出招繁琐的 AIR COMBO，我们就能打出华丽而有效的招式，快去和超强力机械豪鬼大战一场吧！

文/上海 ZERO COOL 工作室　郑辰（请将地址寄给天师）

次世代天空

D之食卓2

最新画面一拳公开

“要是对于 POLYGON 数目、半透明、以及照明数量等要素完全不加以考虑的话，我认为，现行的机种其实也可以达成。不过，我只想试着将脑子里面所想像的图像，完整地表达出来。”

——饭野贤治

DC | 厂商:WARP | 类型:动作、冒险
发售日:98年12月某日!





脚印刻画



▲DC拥有目前业界最先进的空间表达方式，即，可以营造出海平面的效果。

D2最新画面

值得注意的是雪地上的痕迹。无论是罗拉行走时，还是雪橇经过时，雪地上都有留痕——其中的脚印，是积雪上的一块凹状区域，而摩托则能带起一大片雪花飞起。在D2中只要是雪花，均为 POLYGON 描绘。这些细节，我们大致能够看出制作者的态度和实力，当然，还有主机的硬派程度。



早些时候为大家介绍D2时因为是最早期（10%完成度）的画面，所以连地面上的影子都没有，这里请看最新公开的画面。图中甘巴利的面部刻画相当圆滑，阴影描绘十分细腻，即时演算的解析度很高。壁炉的火光演算，人物衣服的质感及上面金属拉锁的表现都很认真。可见，除去旷野中的冒险，小木屋中的情节表达也毫不逊色哦！所有屋中的物品，均为致密的全 POLYGON 表示。如果以 MODEL3 基板营造的画面作为标准，D2的画面非常令人满意。从来都是因为硬件性能的限制，不仅游戏中的角色移动范围受限制，在写实这点上也被严重束缚。

由 DREAMCAST 彻底改变这一切的时间已到。

对手竟是腹部伸出食人植物的异形人！



当前装备　瞄准器　当前血量

需要说明的是，就好像 RPG 一样，看似平静的雪原中到处隐藏着敌人，罗拉是很难避而不打的。武器方面当然要择其利攻之，瞄准时应打敌人的要害，大威力铳一击毙敌最好，否则，屏幕右下角的以半透明火焰表示的女主角能量会不断地减少，图示这般硕大的异形打在罗拉弱小的身体上真是难以想像。正常情况下的血槽是绿色的火焰，它变成黄色或红色就危险了。





雾状透明

↗因为D2的朝、夕、夜变化，视线恶劣，增加了恐怖气氛，敌人也成群结队地向你攻。不过，因为D2的视点经常适时切换，专供玩家侦察敌方位、数量，故无论白天黑夜还是敌藏于地上地下，罗拉总是能提前做好战斗准备。下手必快。

次世代天空

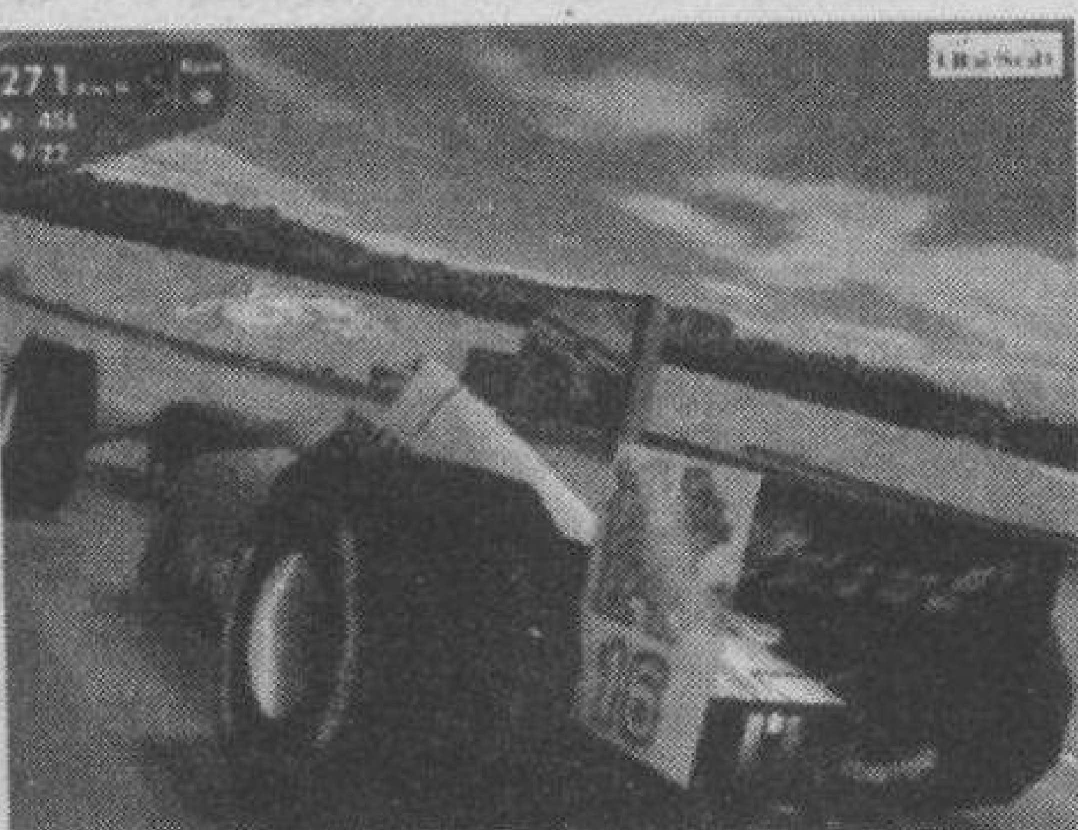
摩纳哥 F1 大奖赛

海外厂商全力以赴

DREAMCAST 发表以来，海外软件商纷纷响应，争相开发游戏以证明自己的实力。业界有名的法国软件公司 UBI SOFT，已经移植了一部赛车游戏，该作充分显示出 DC 与 PC 的接近程度及其特别强大的多边形控制力——刻画精致的赛车在同画面内竟达 10 多辆。



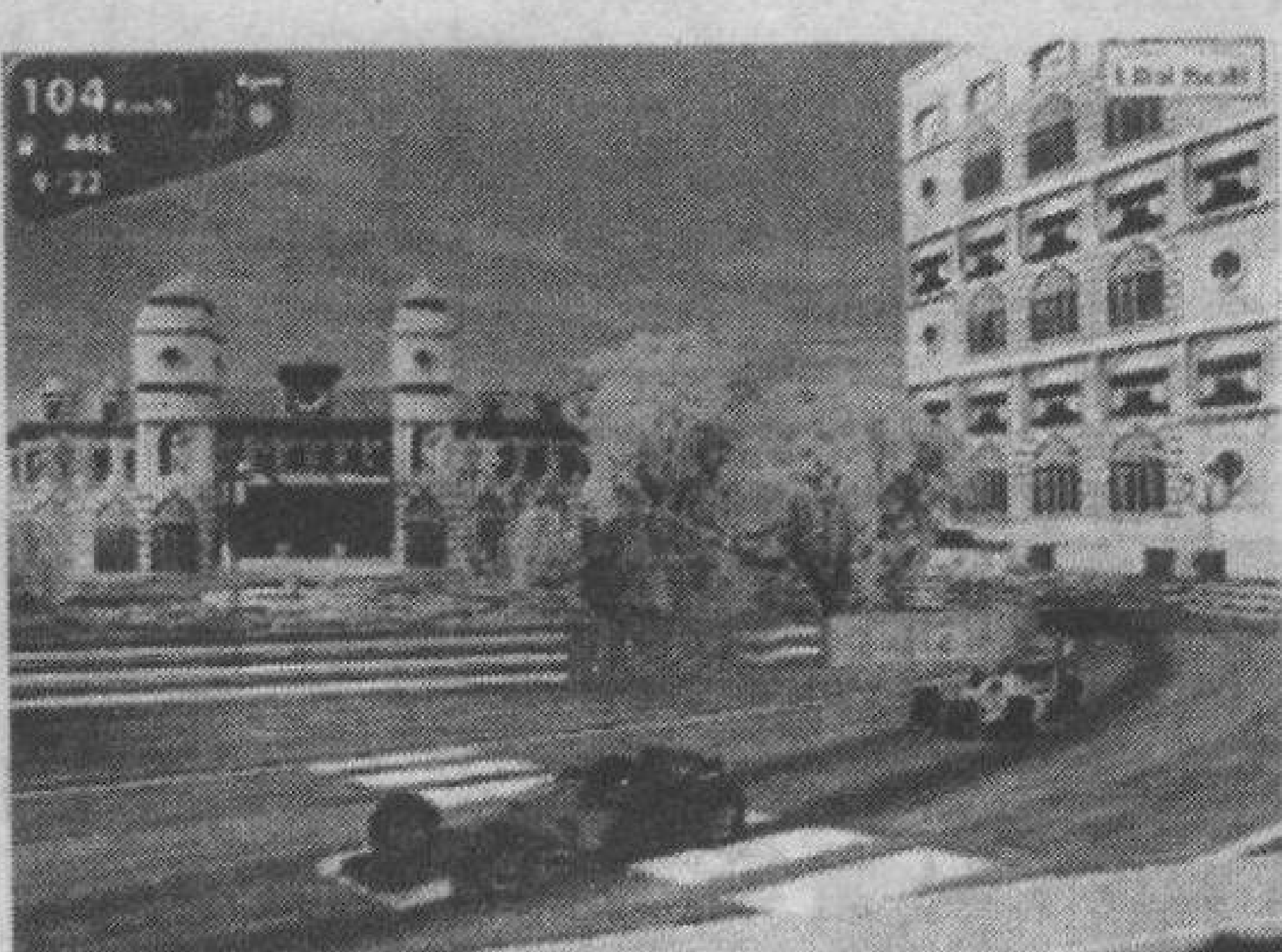
DC 厂商：UBISOFT　类型：RAC
发售日：DC 发售后的一个月内！



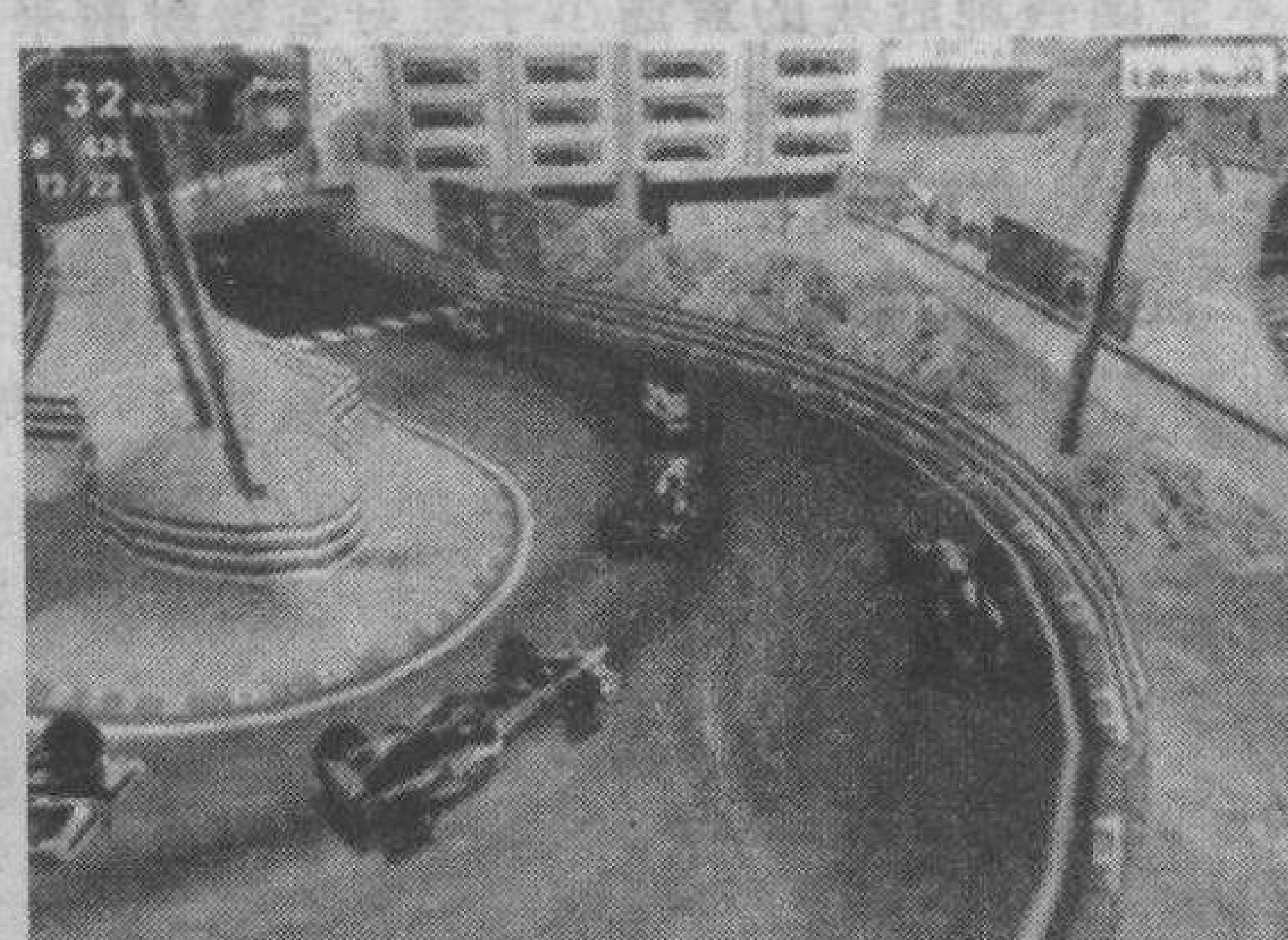
◀这就是新时代的赛车游戏——一级方程式。

这是一个真实、严密的赛车游戏，模式多达 9 个，令人兴奋：练习、初段、大奖赛、CHAMPION、个别冠军、职业、TIME ATTACK、剧本、老爷车等模式应有尽有。因为是在 DC 这种档次的主机上推出，细节方面的刻画是令人吃惊的。法国 UBISOFT 公司特与"雷诺"这 F1 赛场上的风云儿协力，无论是发动机还是轮胎，以及轰鸣声都有精彩的演出，与真实的赛车并无二致。从画面上看，车轮很圆。还有外胎上的纹理都做得很"生动"，材质贴图方面也无甚问题了。凭藉雅马哈的音效后盾，相信各位游玩时会更加美妙。UBISOFT 的"雷曼 2"和另一部恐怖赛车游戏也已经公开极少量画面，感觉上欧美 PC 软件开发商的技术力十分惊人。请期待 UBISOFT 的活跃。

美丽的摩纳哥街景再现！超有名的赛道回归！



▲背景中的树木和建筑物异常细致，玩家可充分地投入到游戏世界中来。



▲这个 180 度的急转弯，唯有在市街赛道中才能得见，可说是最麻烦的地方。

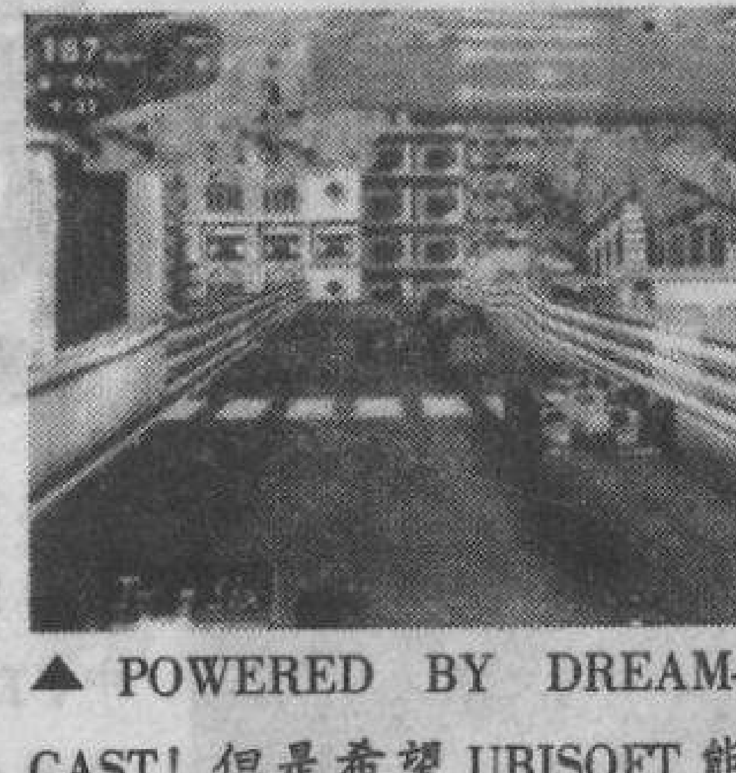
在 F1 大奖赛中占有重要地位的摩纳哥站，想要在此地获胜非常不容易，素以其赛道险恶而闻名。这点我们从图片中即可看出。不单单是街中景色，制作者还将地中海面上停泊的机动船搬到画面中。其他发挥机能之处像赛道周围的大吊车，都有认真考虑。背景中的活动多边形物体增多了。

贵重的老爷车大放异彩！各种复杂天候干扰视线！

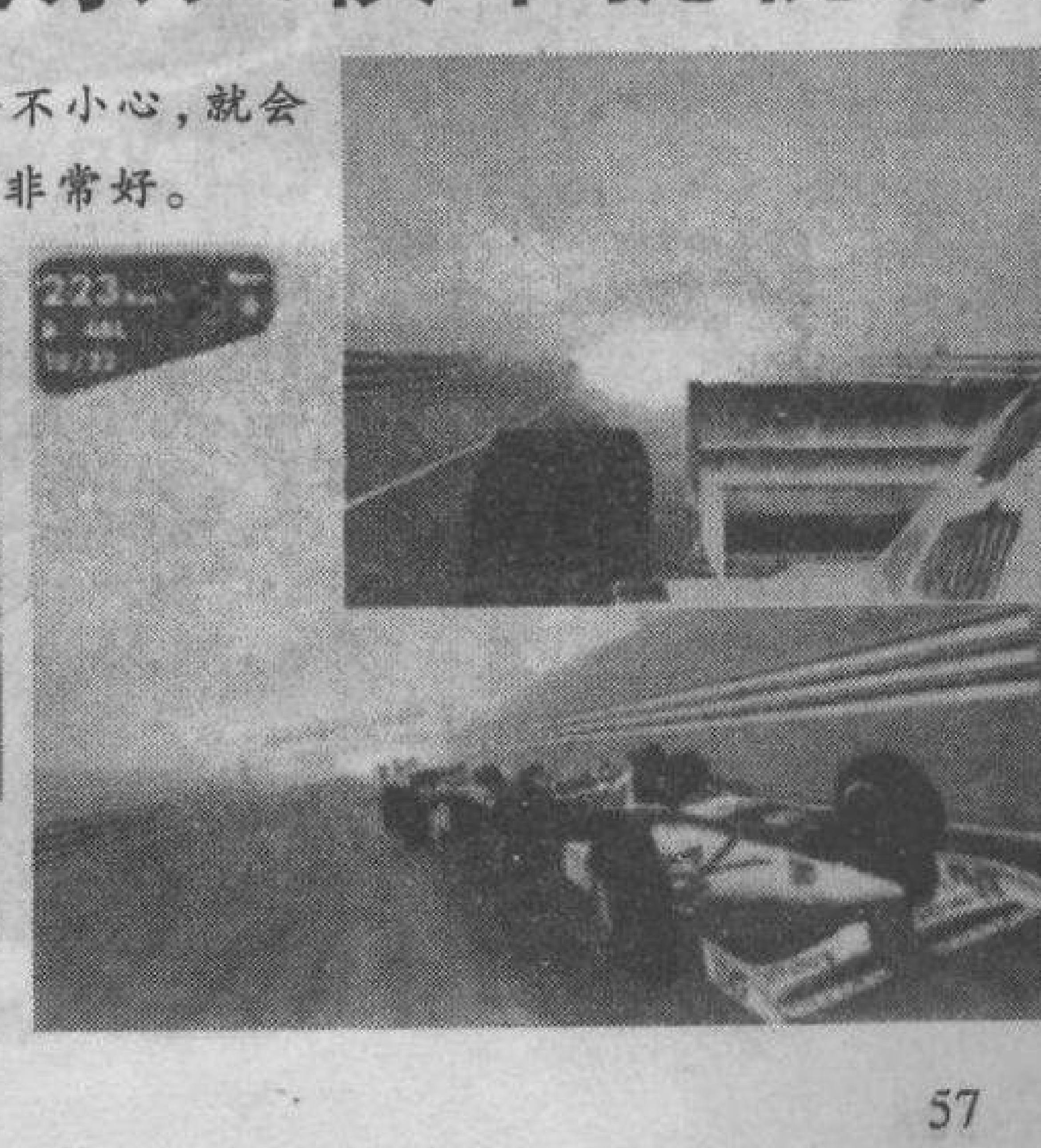


▲50 年代名车登场！田园风光更加令人怀念。

↘→下雨时赛车难以控制，一不小心，就会发生撞车事故，新主机处理得非常好。



▲POWERED BY DREAMCAST！但是希望 UBISOFT 能够将操纵感处理好。



索尼克冒险

超级主机 超级游戏

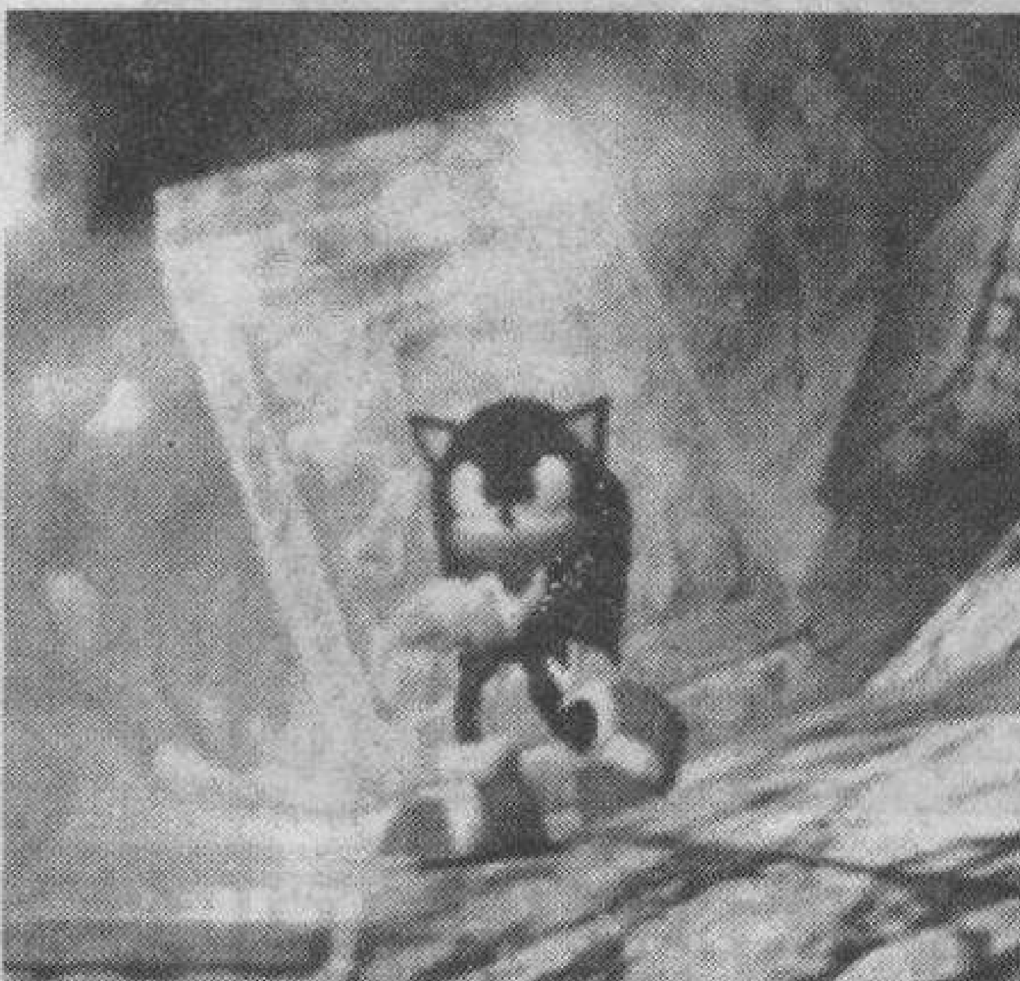
这是一部拨云见日的作品，完全扫清一切关于DC性能的猜疑。中裕司部长在回答日本各大志的提问时，自始至终充满着绝对自信，面带微笑向记者播放游戏，并指出那将是今后游戏的基准。

DC 厂商:世嘉企业 类型:动作、冒险
发售日:DC发售后一个月内!



SONIC™ ADVENTURE

责编 天师



▲图为游戏即时画面

98年8月21日，就是在饭野贤治为D2开庆祝大会的那个东京某会馆内，举办了一次极为盛大的发表会。世嘉麾下大将音速小组首次公布其为DC开发的新作。从日本全国各地赶来的音速小子爱好者纷纷前来报到，人数过多以致SEGA方面措手不及。中裕司部长和入交社长都来到了现场，世嘉三四郎等超人气人物也来助威，会场的气氛十分之高，在三四郎的带动下，万人齐声高喊"SONIC、SONIC…"，并被录制下来放到游戏中。每当屏幕上出现DC的优秀画面，万人雷鸣般的掌声响彻会馆……

WHAT'S "SONIC THE HEDGEHOG"?
I'll never look back, I've got no regrets.
'Cause time doesn't wait for me.
I choose to go my own way.
何谓音速小子？"我从不向后看，从无遗憾。时不我待，我选择走自己的路"
——SONIC

音速小子 SONIC

■速度达1.2M的刺猬性格自由奔放，不喜约束。心中充满了正义感，遇上有麻烦事绝对不会袖手旁观。DR.EGGMAN正是其宿命之敌，多次的交手令这只刺猬更加痛恨一切邪恶。



MILES 马鲁斯

"TAILS POWER"

■两条大尾巴的飞天狐狸性格温良，对机械方面有一定研究。他十分向往索尼克那无拘无束的生活方式，所以经常跟着它一起冒险。



超巨大空中要塞发现！

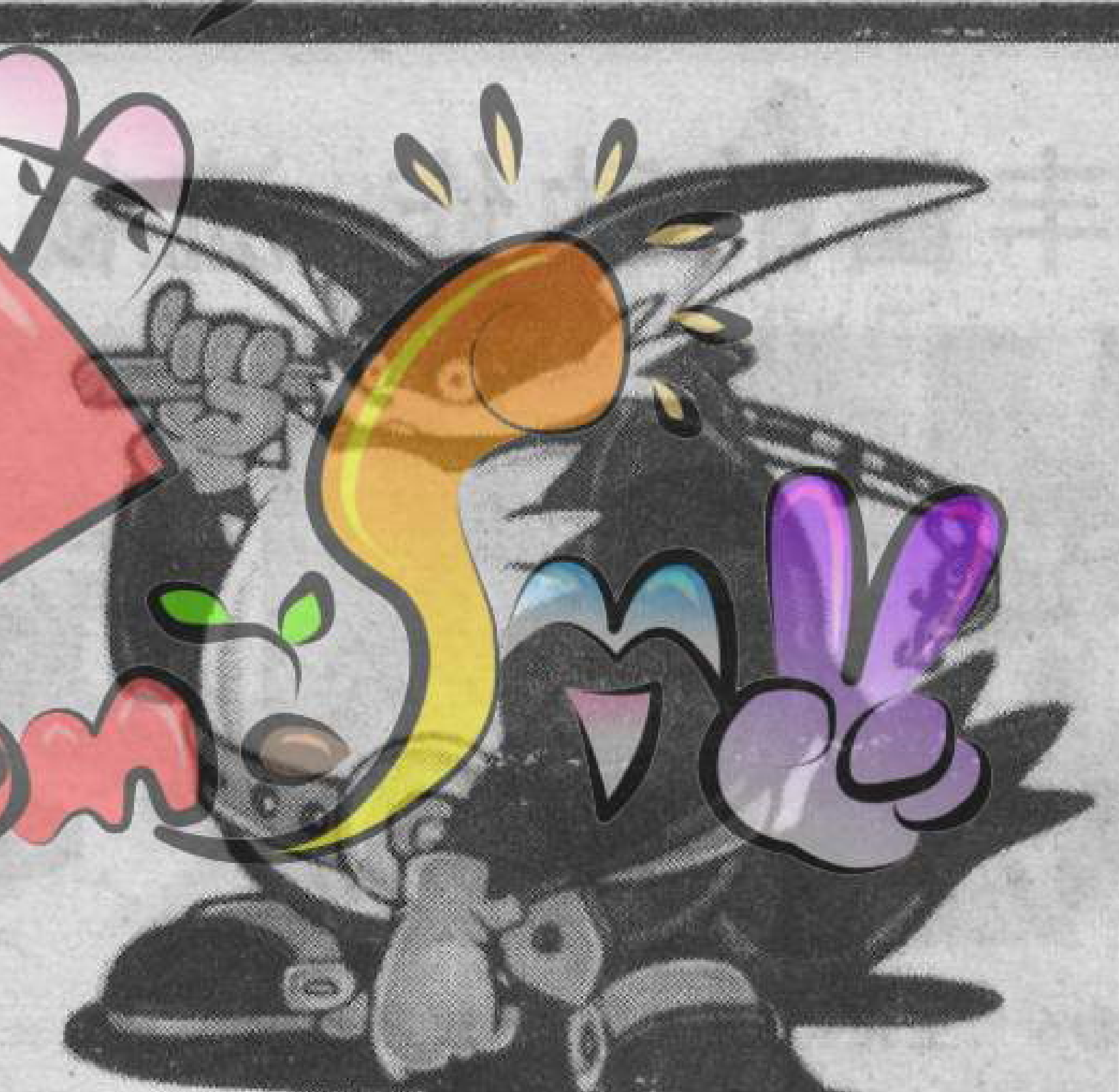


←我们因此能够看出DC并非等闲之辈。很像MODEL3的画面嘛！再也见不到马赛克，也没有了锯齿，云雾缭绕的天空中，TAILS驾驶着他研发的"旋风号"双翼机将音速小子索尼克带到了一座超巨大的空中要塞前……轻松地将梦工场那350万三角多边形的惊人能力带到了喜爱游戏的人们面前。

次世代天空







鼯鼠 KNUCKLES

■原是守护天空之岛“天使大陆”上“绿翡翠”的家伙，挖地前进和垂直攀墙是其拿手好戏。充满力量和野性的他，最烦拐弯抹角，处事认真而不够圆滑。与 SONIC 互为假想敌，但彼此都承认对方的“功力”。

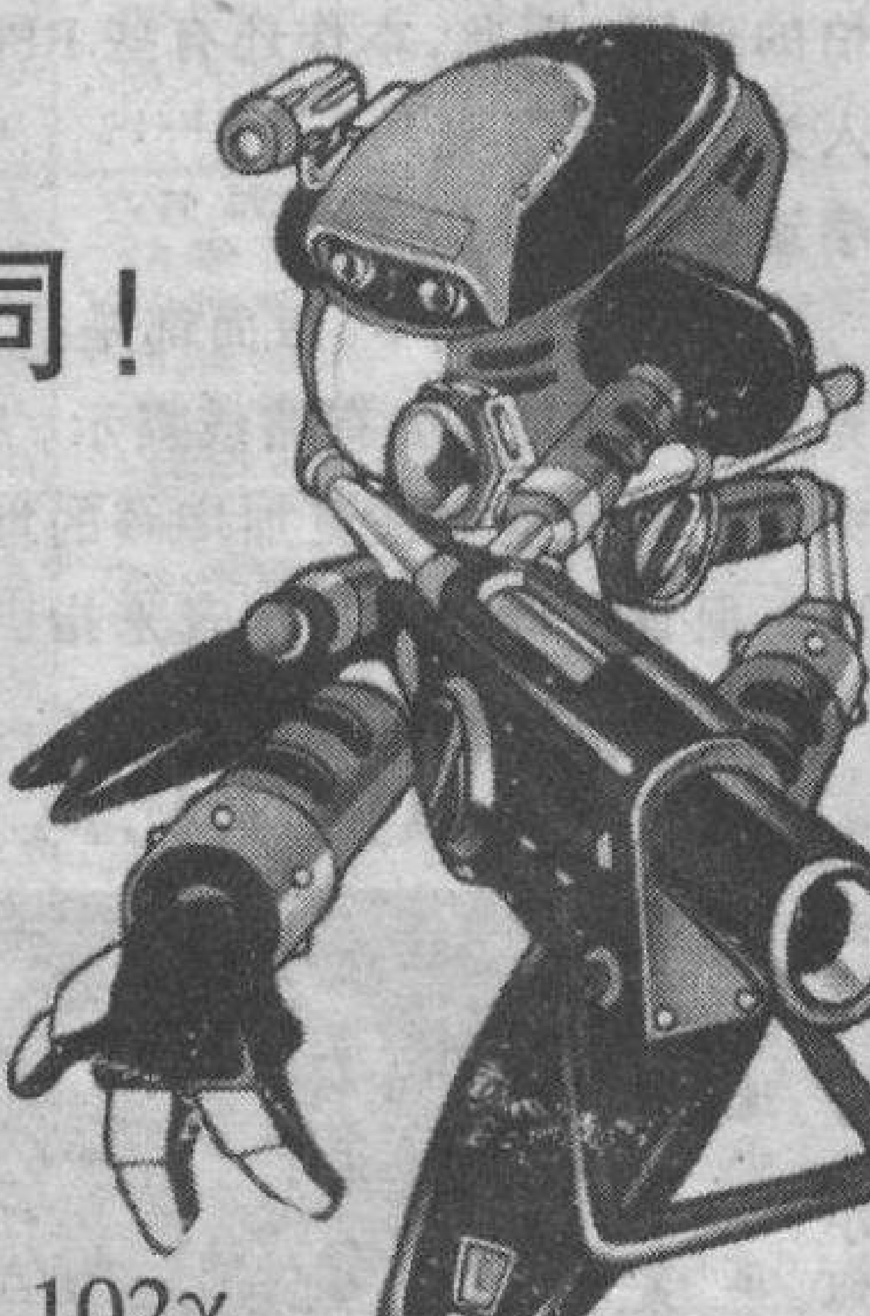
艾美·ROSE

■活泼开朗的她是系列中唯一的女性角色，目前正处于求恋期，性格相当好胜。生气时会拿着她最擅长的大棒槌四处乱挥。这次当她在城市购物时，为了救一只被蛋头博士手下的机器人袭击的小鸟而牵入到此次冒险。

大猫 BIG

■最爱钓鱼，完全无忧无虑。本来在遗迹附近和好朋友青蛙仔生活得好好的，但因蛙仔吞下了那拥有邪恶能量的“绿翡翠”而失踪，于是大猫拿起了他惯用的鱼杆开始了本次的冒险，一定要救出自己的朋友——蛙仔。

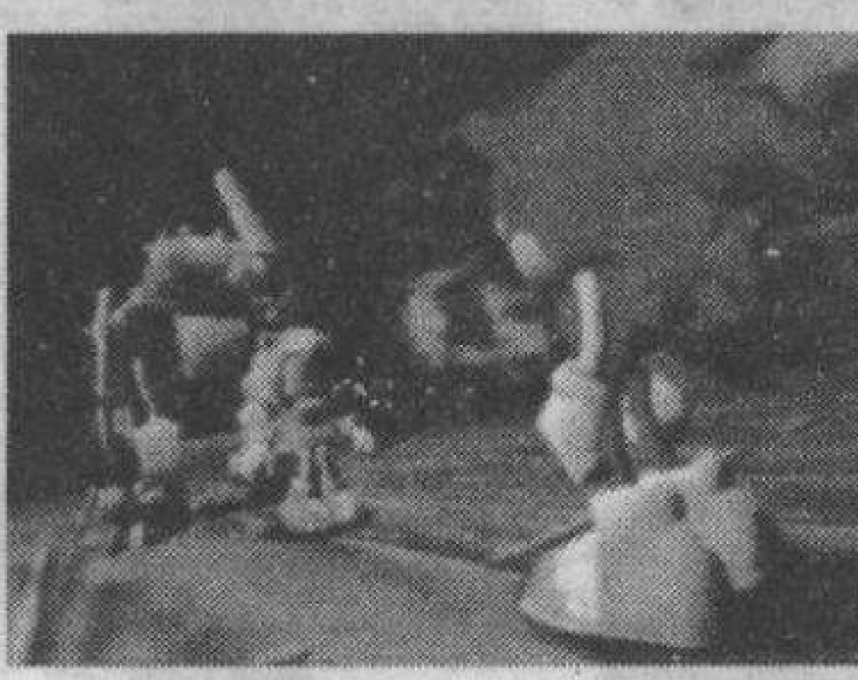
这许多角色都能够使用，玩法各不相同！



DR.EGGMAN

■IQ300 的头脑，邪恶的超天才科学家。建造地下基地时得知神秘翡翠拥有强大力量。蛋头博士的目的正是要用此力量来征服世界。他想要建成 EGGMAN LAND 并以之作为据点，并利用超万能巨无霸空中要塞和手下的机器人军团，来将“STATION SQUARE”完全摧毁！





机器人 E－102γ

■此乃蛋头博士特别创造的高性能机器人，E－100 系列的 2 号机，原为绝对服从博士命令的铁家伙。“我是 E－102，发射 GAMMA 射线，我是 DR.EGGMAN 制造的，蓝色的刺猬是永远的敌人……但……究竟这一切是否正确呢？”

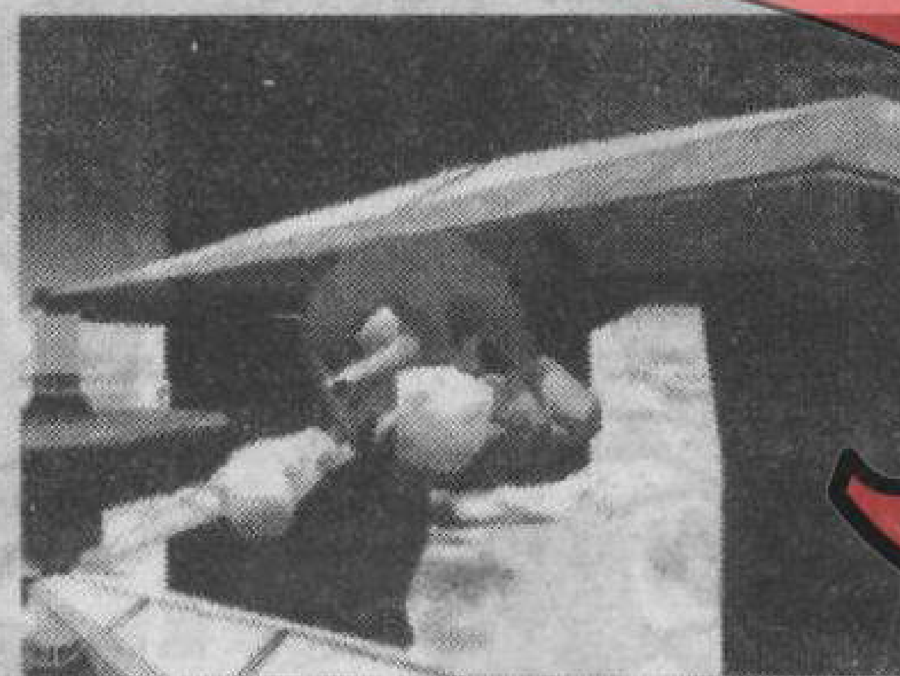


五大世界构成的超级冒险！

游戏基本上是由动作和冒险两种类型组合而成。剧情方面，分别在近代都市“STATION SQUARE”，藏有遗迹的古代森林“MYSTIC RUINS”，DR.EGG 的飞行要塞“EGG CARRIER”，以及 MOUTAIN 和雪山、海边等趣味运动版面进行。中裕司部长曾经带领小组成员亲赴南美诸国去获取“灵感”（与饭野开发 D2 时带着员工深入到新西兰和加拿大颇有些相似），其中的森林版面正是 SONIC TEAM 根据取材所得而改编的，藏宝处有很多迷宫，到处隐藏着敌人……

◀大猫的绝技除了钓鱼杆之外，大概他那笨重的身躯也是压杀敌人的有效武器。图中是森林版面吗？那个怪物好像没什么恶意……

丰富的动作，流畅的操纵感是音速组的一贯追求！


◀这些分别是KNUCKLES的技巧——攀墙、滑空、铁拳。这些动作只是角色本领的一部分。游戏的BGM为硬派摇滚，SONIC迷脱帽？

●6个主角与6个不同的故事：

DREAMCAST机能强大，玩家选择不同的角色游戏，将有6个打法完全不同的ACT。以SONIC进行，也许只要打倒敌人多吃金环便可，而其他角色说不定就要有"探宝"的情节。即便是同一关，版面构成与线路也会有区别。另外，游戏最初是只能选 用音速小子的，冒险过程中就会有与同伴相遇的情节，交谈过的同伴在下次游戏时即可选用，玩家要经历过全部6个人的故事之后，才能解开隐藏在坏蛋博士之后更深的、更可怕的谜团。因此，本作还有些RPG的味道哦！音速组更找到专人为角色配音呢！

●动作与冒险：

在动作模式中，版面都是些充满速度感和爽快感的3D世界，因为画面上会有路线提示，所以玩起来相当流畅；冒险模式中，玩家就要在更加广阔的世界中寻找种种道具及隐藏通道。但冒险时会有提示音来指引玩家去找寻"宝贝"。

●迷你游戏是怎么回事？

只要找到特别版面，即可展开像是3D射击和赛车之类的"休闲"游戏。

●游戏操作复杂吗？

该游戏操作相当之复杂，DC大手柄的ANALOG方向键用以控制角色进行360度任意闯荡，而不同的按键除包含跳跃这一必备要素外，还有必杀技的妙用，像SONIC的团身攻击，TAILS的尾巴攻击，KNUCKLES的拳头痛击等。随着游戏的深入，中裕司透露，各种超复杂的动作将登场，新必杀技亦将增加，也许会出现胖猫在特定场景钓鱼的场景……

●有无对应VMS－PDA的计划？

还记得土星的"NIGHTS"中那些可爱的小精灵"A－LIFE"吗？在这款游中的"冒险"版面中它们也将登场，跟随着索尼克到处走的同时，A－LIFE将进化。该游戏利用PDA将这些小精灵带到电视屏幕之外。作为一个电子宠物，还可与朋友交换？

SONIC TEAM将DREAMCAST的基本性能发挥！

▶画面中的警车多达五辆，还开着大灯。音速小子正在找机会攻击半透明的老怪。音速小组分明是在炫耀机能。





●"旋风号"同铁鸟交火！因情报所限，音速小子滑雪、TAILS在摩天大楼之间飞行、机器人发射光线等各角色火爆特色画面以及高档次片头动画无法提供清晰图片。请待续报。



▲音速小子的于喷泉大街中灵活穿行，要是能进到楼里看看就好了。



▼鼯鼠在大楼上冒险的图片。他那行走的样子似乎在宣布DC拥有强劲的实力。

▶这才像话。难怪欧美杂志惊呼：

SEGA IS DEAD
LONG LIVE
DREAMCAST



北京华冕游戏机专营店

（世嘉卡以旧换新，只限北京地区）

邮购价目表（有效期：98年11月1日～12月1日）

世嘉卡邮购价目表

RPG类

悟空外传（中文）	65	光之继承者	55	梦幻模拟战Ⅱ	40	新乞丐王子（中文）	125
亚瑟传说（中文）	70	英雄传说	45	梦幻模拟战Ⅱ（中文）	65	火车头幻想曲	45
封神榜（中文）	75	光明十字军	55	众神的遗产（中文）	80	主题公园	35
魔法师传奇	45	新光明与黑暗（中文）	70	梦幻之星Ⅱ	45	光明与黑暗Ⅱ	45
古代封印	35	皇帝财宝	60	光明与黑暗（中文）	70	众神遗[illegible]	60
新创世纪	55	皇帝财宝（中文）	75	梦幻之星Ⅲ	55		

SLG类

武将风云录（中文）	90	信长野望（中文）	65	大航海Ⅱ（中文）	65	皇室血脉	70
吞食天地Ⅲ（中文）	65	三国Ⅲ＋信长（中文）	90	斩－夜叉圆舞曲（中文）	50	织田信长（中文）	45
太阁立志传（中文）	65	三国Ⅳ（中文 霸王三国志）	90	忍者武雷传	[illegible]	A列车	35
三国Ⅰ（乱世群英 中文）	45	大航海Ⅱ	45	欧陆	45	潜艇688	30
新超级大战	65	沙丘魔堡Ⅱ	10	拿破仑	85	信长野望（日文）	45
圣战风云	75	太空战士（中文）	80	恐龙兄弟Ⅱ	30	太平记（中文）	75
特殊部队357	50	三国Ⅴ（中文）	65	大航海Ⅰ（中文）	65	二次大战（中文）	65
三国Ⅲ（中文）	47	水浒传（中文）	65	三国Ⅱ（中文）	65		

动作类

狮子王	33	侏罗纪公园Ⅲ	43	异形	15	战蛙	15
风中奇缘	43	阿拉丁	23	绿狗	25	兔宝宝Ⅱ	25
玩具总动员	35	漫画地带	23	环球战士	35	摩登原始人	15
格斗四人组Ⅲ	30	法官	35	西部双枪	29	神奇小子Ⅲ	15
丛林冒险Ⅱ	23	变形侠医（绿巨人）	35	鸟人战队	25	007	15
索尼克Ⅲ	23	书页冒险	35	小鬼当家	25	送报童	15
索尼克Ⅳ	23	三个维京人	35	超人Ⅱ	25	小飞象	15
索尼克Ⅴ	35	永远的蝙蝠侠	45	超级忍	15	特警判官	15
X－MAN超人Ⅱ	23	蜘蛛人	45	米老鼠	15	小飞狐	15
蝙蝠侠Ⅴ	35	X－MAN Ⅰ	29	武士魂Ⅱ	22	真实的谎言	20
蚯蚓战士Ⅱ	35	蚯蚓战士Ⅰ	25	越空狂龙	25	索尼克Ⅰ	15
超级玛莉兄弟	35	双截龙Ⅰ、Ⅱ	25	火枪英雄	20	复仇者	20
忍无可忍	25	机械战警Ⅲ	25	DOOM	29	狮子王2	30
战斧Ⅴ	23	海军陆战队	25	异形战士	29	鸟人战队	15
侏罗纪公园Ⅱ	25	魔界大法师	25	黑水	29	小叮当	45

格斗类

12人街霸	25	美少女战士	23	时间杀手	45	VR战士对铁拳	25
16人街霸	90	饿狼传说Ⅱ	60	魂之利刃	53	铁拳Ⅲ	75
VR战士Ⅱ	30	豪血寺一族	35	VR战士Ⅱ	35	动物格斗	35
龙虎拳	20	侍魂	33	七龙珠	20	血腥格斗	25
幽游白书	30	真侍魂	35	WWF摔角	45	激龟快打	30
真人快打Ⅳ	35	武士道	25	饿狼传说Ⅰ	40	98格斗王	75

射击空战类

F22	25	空牙	17	特警判官	45	F117	25
G－LOG	20	雷电	17	夜袭	45	沙漠风暴Ⅰ	15
战场之狼Ⅱ	20	双枪战警Ⅱ	23	环球战士	35	太空战斗机Ⅱ	15
米格29	18	沙漠风暴Ⅱ	25	X档案	45	雷霆战机Ⅲ	15
影子战机	23	沙漠风暴Ⅲ	25	铁血杀手	35	超级直升机	15
越空狂龙	25	真实的谎言	23	EX－战机	20	LHX战机	35

体育智力类

实况足球	23	97实况篮球	25	锄大D黑桃Ⅱ	55	疯狂赛车	25
98足球	43	赌城	10	麻雀恶魔塔	95	暴力篮球	29
大富翁（中文）	50	顶级赛车	17	实况足球Ⅱ	28	莲花赛车Ⅱ	25
天使之翼	10	F1赛车	23	96FIFA	45	街头运动	15
台球Ⅱ	17	阿Q连环炮（中文）	105	奥运金牌	25	92网球	15
中国象棋（中文）	35	夏季奥运	25	95NBA	25	**篮球飞人**	**20**
98篮球	43	摩纳哥赛车	15	台球	22		

世嘉卡邮费 一盘/5元 二盘/7元 三盘/10元 世嘉卡和机器同时购买免邮费（机器邮费照付）

世嘉16位机

特别推荐：世嘉机制式转换卡 40元（邮费免收）

	单价	邮费
世嘉2型机（兼容性强，质量稳定，图像清晰，双手柄，射频盒）	150	40
世嘉2型机（兼容性强，质量稳定，图像清晰，双手柄，射频盒）（送卡一盘）	170	40
小神通高级世嘉16位机（兼容性强，质量稳定，图像清晰，双手柄，射频盒）	220	40
UFO高级世嘉16位机（兼容性强，质量稳定，图像清晰，双手柄，射频盒）	180	40

次世代32位机

	单价	邮费
新型SONY游戏站5503型，香港正式代理产品，附中文说明书，220V电源	1180	50
特新型SONY游戏站5903型（内置VCD2.0功能）香港正式代理产品，附中文说明书，220V电源）	**1450**	**50**
新型SONY游戏站7003型（香港正式代理产品、附中文说明书、220V电源、配原装振动手柄）	1280	50

手掌机

	单价	邮费
原装世嘉液晶手掌机（使用标准世嘉卡，也可接电视机）	550	20
原装GAME BOY超薄袖珍手掌机（夜光、可在无灯光条件下使用）	450	20
原装GAME BOY超薄袖珍手掌机	320	20
原装GAME BOY袖珍手掌机	290	20

次世代配件

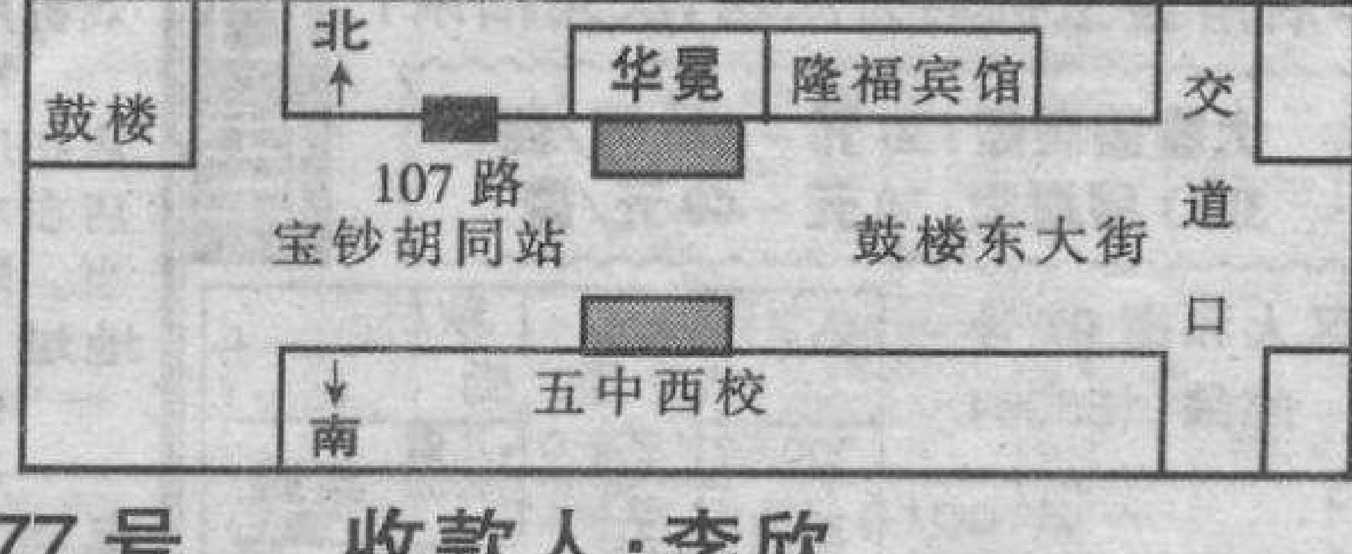
土星记忆卡	60	SONY手柄	15	SONY电影卡	530	SONY专用制式转换器	50	土星连发手柄	25
土星手柄	15	土星电影卡	520	土星光电枪	28	土星专用制式转换器	50	土星金手指卡	60
SONY记忆卡（1M）	30	土星4M加速卡	70	SONY格斗手柄	25	索尼高级透明记忆卡	50	索尼金手指卡	60

以上配件邮费 一件/15元 配件和机器同时购买邮费免收（机器邮费照付）。

游戏机维修部

更换土星激光头（JVC）	150
更换土星激光头（三洋）	150
更换SONY激光头	80
更换土星直读IC	80
更换SONY直读IC	40
土星电源修理	30
SONY电源修理	40

大部分机器立等可取，由于特殊原因外省顾客请勿寄机器修理。



北京市顾客请乘107路电车宝钞胡同站下车，华冕在隆福宾馆隔壁，五中西校对面。

汇款地址：北京市东城区鼓楼东大街177号 收款人：李欣

邮政编码：100009 电话：010－64077134

广告

北京皇金荣游戏兵团（批发销售中心）

皇金荣应有尽有　　何劳您东奔西走

专业维修次世代游戏机，100%成功!

原装 SONY 套机：1000 元；（手柄、AV 线、直读、保修卡、会员证）全国特低价，数量有限！免邮费
原装土星套机（JVC 光头、手柄 + 直读 + AV 线 + 电源线 + 保修卡 + 会员证）950 元 免邮费

本店自助餐厅隆重开业！购主机一律免邮费！！自助餐 = 主机 + ？ + ？ + ？ + …… = 你我商量的价格
凡在本店购买 200 张游戏者即奉送主机一台
原装 PS 机 + 原装记忆卡 + 双手柄 + 电源 + AV + 直读 + 保修卡 + 永久会员卡 = 1130 元
原装 PS 机 + 原装记忆卡 + 双原装手柄 + 电源 + AV + 直读 + PS 光枪 + 保修卡 + 永久会员卡 = 1240 元
原装 PS 机 + 原装记忆卡 + 双手柄 + 电源 + 强力中文金手指卡 + PS 专用光枪 + 无须引盘纠错王电影卡 + 永久会员卡 = 1580 元

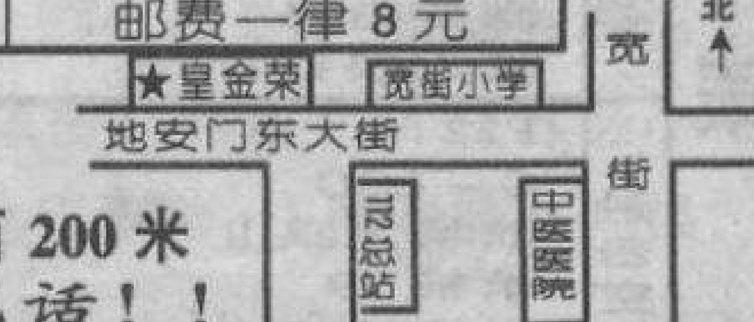
本期会员价：PS 纠错王电影卡 = 430 元，PS 强力中文金手指卡 40 元，PS 原装记忆卡 80，双用仿 64 振动手枪 90 元

面向全国高价回收二手次世代游戏机！　现有二手 PS 机：500 元，二手 SS 机：400 元

PS 配件	价格	邮费(元)		价格	邮费(元)		价格	邮费(元)
原装 GB 机	293	25	红外遥控手柄(双支)	160	25	多功能格斗手柄(可换三种摇杆)	50	13
原装超薄 GB 机	340	25	PS 专用 VCD 卡(新 2.0 版本)	360	20	强力金手指卡(赠书)	80	15
PS 原装振动手柄	130	20	PS 无遥控纠错王电影卡(无需引盘)	500	20	超强力记忆卡	58	13
原装手柄	55	12	三用方向盘	310	35	原装台式专用大摇杆	170	30
原装彩色手柄	50	12	台式专用大摇杆	190	40	加强型豪华制转	53	12
彩色格斗手柄(五色)	30	12	AV 线	30	8	新 4 兆加速卡(对应全部游戏)	70	15
仿真手柄	14	12	对打线	30	8	专用光枪	38	15
强力中文金手指卡	60	15	通用电源	40	免邮费	S 端子线	35	10
专用光枪	48	17	SS 配件			SS 原装电影卡	470	30
原装记忆卡	95	10	原装黑手柄	65	10	SS AV 线	35	10
仿真记忆卡	40	10	原装白手柄	65	10	AV 转接器	50	20
透明彩色记忆卡(IC)	60	10	组装手柄	14	10	PS、SS 双用手枪	80	30
带吸盘飞行大摇杆	75	20	原装 3D 手柄	125	12	PS、SS 双用小蜜蜂光枪	90	20
加强型豪华制转	45	10	强力连发格斗手柄	30	10	SS、PS 双用振动手枪	98	20

GB 单卡	价格								
		极品飞车	30	68 合 1	70	三国志(中文)	40	饿狼(2)	22
		忍者神龟(3)	22	76 合 1	70	风中奇缘	40	少女物语	30
		魂斗罗	22	32 合 1	70	第二次机器人大战	40	牧场物语	40
吞食天地(中文)	40	阿拉丁	40	9 合 1	70	洛克人(5)	40	恋爱女子	30
越南战役	28	篮球飞人	30	42 合 1	70	杀人事件	40	泡泡龙	22
96 拳皇	40	三国英雄传(中文)	40	32 合 1	70	狮子王	40	邮费一律 8 元	

地址：（邮购、汇款）北京市东城区地安门东大街 65 号
邮编：100009　收款人：李维隆（先生）　电话：（010）84014872（批发）
乘车路线：58 路皇城根北口，112 路亮果厂，13 路锣鼓巷，2 路，104 路，108 路（宽街下）宽街路口西 200 米
欢迎各地玩友，同业人士来电、来人洽谈业务。购机者请付上您的联系电话！！



哈尔滨 奔腾电子

保质量　重信誉　　价格低　售后佳

* 批发零售 SS、PS、N64，各档次 SFC、MD 及 GG、GB（荧光型）、16 位彩色掌机。
* 游戏软件品种繁多，总计千余种
* 精品配件大全
* 专业维修 SS、PS，价位低、速度快
* 哈市特早开办的二手货市场，专营二手光碟机

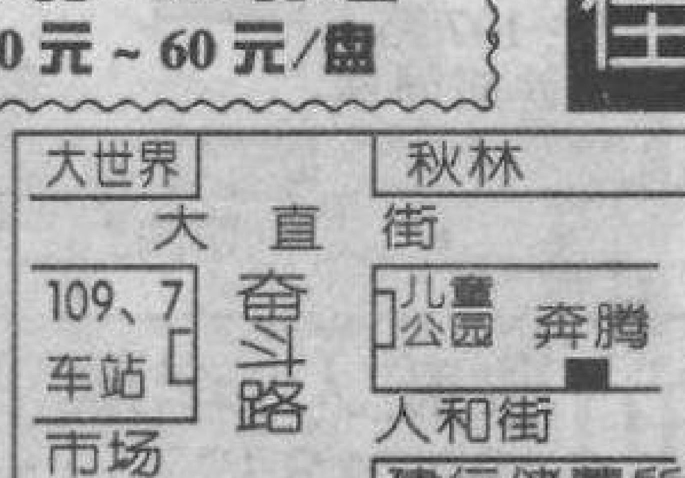
全国范围内对换 GB 卡、MD 卡

通知：现已开始征订世嘉新主机"Dreamcast"

郑重承诺：本店所售主机均为原包，决无抽条！

喜讯！ 土星原版盘：30 元 ~ 120 元/盘
3DO 原版盘：30 元 ~ 60 元/盘

地址：哈尔滨市南岗区人和街 97 号
"奔腾电子经销部"　邮编：150001
电话：（0451）2619605
传真：（0451）2665616
联系人：赵鸿鹏　赵平胜



南京 阿童木

严寒送温暖之冬季特卖

本店为华东地区老牌游戏机专营店，十年来坚持质量第一、客户至上、服务满意为宗旨，使"阿童木"在本地区游戏机业内成为质量与信誉的保证，并在全国有较高的知名度。为使广大玩家能过个火热欢乐的冬天，特以成本价提供如下商品：

索尼(PS)1001(型) 索尼(PS)1002(型) 索尼(PS)5501(型) 索尼(PS)5503(型) 索尼(PS)7000(型) 索尼(PS)7001(型) 索尼(PS)7002(型) 索尼(PS)5903(型)	PS：原(组)记忆卡、制转、双用枪 振动手柄、金手指卡、120 区记忆卡 60 区记忆卡、手柄 VCD(2.0)电影解码卡
SEGA 土星(老光头) SEGA 土星(新光头)	SS：原(组)记忆卡、制转、双用枪、金手指卡、新加速卡、手柄、VCD(2.0)电影解码卡
超任机 博士 7(碟机) 超任光盘机(新节目)	SFC：全部超任配件

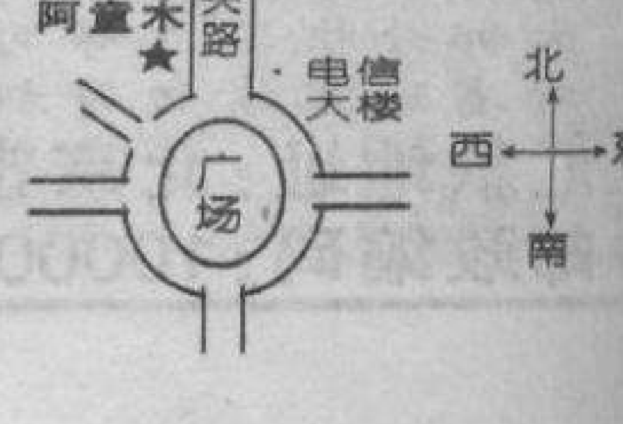
另有大量土星、索尼游戏光盘及动画 VCD 光盘，欢迎选购！

本店所售商品，均按"消法"实行"三包"，并进行终身保修。

本店专业修理各种光碟机、超任机、非重大问题立等可取，并为游戏机用户提供免费咨询与改机服务。

特别关注：近闻有不法分子盗用本店名号进行侵权行动，利用本店在广大玩家中的良好信誉坑害他人。本店特此提醒广大消费者，本店在本市及华东地区绝无任何分店，请广大消费者提高警惕，切勿上当。同时，请盗用本店名号者立刻停止其侵权行为，否则后果自负！

地址：南京市中央路 1 号。
（鼓楼广场北口，电信大楼对面，鼓楼食品商场东大门旁、天桥下）
电话：（025）3373658
BP：（025）127 － 2213998（中文）
手机：1395171198



北京游戏广场（冠杰公司）

邮购套餐一律免邮费

金秋特别推出次世代套餐(PS款)

经济型:PS主机+双手柄+电源+原装记忆卡=~~零售合计 1268元~~,套餐价 1166元

小康型:PS主机+原装记忆卡+HORI手柄+电源+中文金手指卡=~~零售合计:1375元~~,套餐价 1266元

豪华型:PS主机+原装记忆卡+振动手柄(或大摇杆)+中文金手指卡+电源+飞行摇杆=~~零售合计 1610元(1560元)~~,套餐价 1466元

5904型:PS主机(VCD2.0功能)+原装记忆卡+振动手柄(或大摇杆)+中文金手指卡+电源=~~零售合计 1795元(1750元)~~,套餐价 1666元

土星套机(日)1210元
索尼套机(7000、5503)1090元
本月特价商品(只限会员)
PS、SS双用大摇杆 95元
SS左轮枪 35元

郑　重　声　明

出于对游戏的共鸣,对游戏的热爱,对广大远方玩友的负责,现对远方的您给予特真挚的奉献,为了让您能以极低的价格买到特好特便宜的商品,您只需在我处入会,以后凡在《电子游戏软件》上看到北京游戏广场广告的您可以不用看邮件后面邮费的多少,只需将配件上所写价格的现金汇于我处(主机邮费除外),我公司便将您所需要的商品寄往你处,以上所说所有的一切便利条件只需您看到我们的广告后,购买任何一款游戏周边配件(需含邮费),便可得到一张我公司的会员卡,而后就可以享受以上所述的会员免邮费制度,酷爱游戏的你千万别错过这次机会呀!

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS组装白手柄	15	10	SSJVC光头	130	20	SS金手指卡	60	10	GB原装机	270	20
SS组装黑手柄	18	10	SS三洋光头	170	20	SS VCD卡	490	20	GB超薄机	330	20
SS连发手柄	38	10	索尼HORI手柄(五色)	35	10	PS豹三手柄	70	15	GB液晶机	445	20
SS原装记忆卡	115	10	索尼组装手柄	15	10	AV三分插	50	10	GB放大镜	25	10
SS樱花记忆卡	70	10	索尼仿原装记忆卡	35	10	PS、SS、N64方向盘	340	30	GB摇杆(厚机用)	20	10
SS豪华制转	50	10	PS飞行摇杆	90	20	PS半月手柄(五彩)	40	10	GB摇杆(薄机用)	20	10
SS4MB加速卡	75	10	PS金手指卡(中文)+书	110	20	PS、SS双人手制台	270	50	GB贴膜	15	10
SS仿原装光枪	32	10	PS VCD卡	400	20	PS、120格记忆卡	120	15	GB对战线	20	10
SS手柄8合1键	35	10	PS豪华制转	50	10	PS、SS双用脚踏枪	210	30	GB照像机	680	20
SS原装手柄六分插	195	20	PS对战线	25	10	PS(SS)AV线	30	10	GB打印机	680	20
SS豹三手柄	60	15	PS原装记忆卡	110	20	PS彩色记忆卡(五色)	55	10	GB电源	18	10
SS原装3D手柄	135	20	PS原装骷髅振动手柄	140	20	PS(SS)仿64振动手枪(化解危机)	175	10	GB皮套	18	10
SS端子线	30	10	SS对战线	35	10	PS原装彩色手柄	65	10	PS原装手柄	65	10

本游戏中心拥有大量GB卡,因篇幅有限,未能详刊,欢迎来信来函索取目录。

注:1. 本公司维修部新增业务,次世代主机内改制式,可适用于任何一种新旧电视。
2. 电话预约,送货上门,免费送货。
3. 本公司现货批发游戏机及配件,专业为各游戏机房配货。
4. 高价位收购各种32位游戏机,提供以旧换新业务,并可互换二手货。

公司(邮购汇款)地址:北京市宣武区右安门内大街丙12号(冠杰公司)收
邮编:100054　乘车路线:61路、59路、19路南樱桃园站下车马路东
业务电话:(010)63522272　赵小姐　批发电话:01301239442　刘先生
西安分店:西安市团结南路一号新土门批发市场8街27号[山林电玩专营店]联系人:崔女士　TEL:029—4221094

广州鸿腾有限公司邮购价目表

本公司新近组织回一批台湾新流行的"智力拼图"售价8元,5盒起邮,免邮费购卡满200元送卡一盘,300元赠卡两盘卡带邮费:一盘15;两盘20;三盘25;赠卡邮资另付凡购买本公司任意一件商品均送"智力拼图"一盒,多买多送买一送一备有(SS、PS、PC、GB)软件节目全新快,量大货全备有节目单欢迎来函索取3元/份动画VCD百种天天有新货200余种GB卡本公司专门批发各种型号PS、SS4光碟游戏机(由于价格不定以电询为准)及各种游戏产品欢迎厂商,经销商来电接洽。

世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价
成吉思汗Ⅱ(中文)	135	霸王传(中文)	80	诸神遗产Ⅱ(中文)	85	麻雀恶魔塔(中文)	105
三国志Ⅴ(中文)	85	武将风云录(中文)	80	亚瑟传说(中文)	78	斩一夜叉圆舞曲	58
三国志Ⅱ(中文)	75	大战争Ⅱ(中文)	88	皇帝财宝(中文)	85	特殊部队3	57
三国演义(中文)	70	大富翁(中文)	65	阿Q连环炮(中文)	110	光明之战(中文)	85
三国志Ⅳ(中文)	85	大航海时代(中文)	75	光明与黑暗(中文)	75	皇家血衣	65
三国志烈传(中文)	85	大航海Ⅱ(中文)	85	太空战士(中文)	88	光明十字军	70
三国+信长(中文)	95	封神榜(中文)	85	太阁立志传(中文)	105	光之继承者	85
三国+斩(中文)	95	悟空外传(中文)	75	水浒传(中文)	83	沙丘Ⅱ	28
三国+大战争(中文)	95	新乞丐王子(中文)	98	忍者武雷(中文)	70	中国象棋 8—1	85
梦幻模拟战Ⅱ(中文)	85	织田信长(中文)	58	梦幻拳霸战	75	王者雄师	75
十六人街霸 40M	95	机械人大战	95	铁拳Ⅲ	85	时空大战争	88
豪血寺一族	75	饿狼传说Ⅱ	68	13张麻将Ⅱ	85	圣战风云	85
足球大联盟	65	蜘蛛人Ⅳ代	75	真人摔交Ⅳ	65	真人快打Ⅳ	65
音速Ⅴ	45	武士道Ⅱ代	58	玩具总动员	45	神魔大战Ⅱ	65
拳王争霸	65	美国大学篮球赛	75	罗马保卫战	65	侏罗纪公园Ⅲ	68
风中奇缘	55	机器狂飚	75	革命大道	65	VR快打2土星版	65
NBA斗牛Ⅱ	65	饿狼特别版	58	鬼屋大冒险	60	功夫侠客	58
98NBA 记忆	40	98冰球 记忆	55	98FIFA 正宗	85	刀魂	58
侍魂Ⅲ	58	功夫唐老鸭	65	蚯蚓战士Ⅰ、Ⅱ	38	七喜Ⅱ代	40
幽游白书(正版)	55	武士魂	55	格斗四人Ⅲ代	58	重量级拳王	58
野战直升机	58	正义使者Ⅱ	65	战神	60	顽皮熊	58
铁钩船长	58	太空人Ⅱ	65	忍无可忍Ⅲ	60	马桶超人	58
狼孩	58	恐龙快打	65	复活战神	65	超级玛莉	75

八位智力卡	售价	八位智力卡	售价	八位智力卡	售价	八位智力卡	售价
三国志Ⅱ霸王大陆	68	圣火徽章Ⅰ	78	吞食天地Ⅰ	65	太空战士Ⅰ	55
三国志Ⅲ中文版	100	圣火徽章Ⅱ	78	吞食天地Ⅱ	75	太空战士Ⅱ	60
三国志Ⅴ	55	圣火徽章Ⅲ中文版	80	吞食天地Ⅲ中文版	80	太空战士Ⅰ+Ⅱ	85
第二次中文版	70	圣火徽章Ⅴ	85	三国志Ⅲ	60	太空战士Ⅲ	85
第四次机器人	70	光荣水浒	56	魔神英雄传	65	封神榜中文版	80
勇者斗恶龙Ⅰ	50	勇者斗恶龙Ⅱ	55	勇者斗恶龙Ⅲ	60	勇者斗恶龙Ⅳ	65
大战争中文版	55	荆轲中文版	50	圣火列传中文版	50	英雄战记	70

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS15区记忆卡	60	10	SS原装记忆卡	130	10	SS、PS、N64三用方向盘	340	50
PS60区记忆卡	80	10	SS樱花记忆卡	95	10	SS、PS六四震动光线枪	190	15
PS120区记忆卡	120	10	SS组装记忆卡	78	10	SS、PS双用脚踏枪	190	25
PS豪华飞行遥杆	90	20	SS光线枪	40	15	SS、PS震动冲锋枪	210	25
PS中文金手指卡+书	110	20	SS金手指+书	95	25	SS<PS> S端子线	30	10
PS原装震动手柄	145	15	SS原装3D手柄	145	10	SS、PS两用震动飞行遥杆	340	25
PSVCD卡	400	15	SSVCD卡	520	15	SSJVC光头	120	10
PS方向盘	240	40	SS4—1金手指	150	15	SS三洋光头	150	10
PS对打线	30	10	SS对打线	35	10	PS各种机型光头　长线、短线	130	10
PSHORI手柄 5色	55	10	SS连发手柄	45	10	SS<PS>遥控手柄(一对)	180	25
PS月亮手柄 11色	68	10	SS豹三手柄	70	10	MD世嘉游牧民彩掌机(送电源)	610	20
PS仿街机双人大手台	260	40	SS仿街机双人大手台	260	40	世嘉游牧民彩掌机专用电源	30	10
PS原装手柄	85	40	SS4兆加速卡	80	10	世嘉Ⅰ代机 180　世嘉Ⅱ代机	160	40

邮购地址:广州市沙河顶水荫一横路40号602室　收款人:王长明　邮政编码:510075
公司地址:广州市沙河顶水荫一横路40号602室　联系人:王　慧　TEL(FAX):020—87632367　01305174485
档口地址:广州市文园3楼115档　联系人:曹小姐　熊怀刚　TEL:020—81886712转3253

闯关族

双节来临之际，河南美佳实业发展有限公司闯关族总店（原四通土星河南总代理）携省内外各连锁店全体员工向广大支持和厚爱本店的新老朋友致以亲切的问候，为感谢广大客户及新老朋友的关怀和支持，本店决定双节采取优惠政策作为回报来表达对各位的感激。

作为省内一家正规电玩专营店，所经营的次世代主机，周边配件及各种软件品种全、价格优，本店以快速准确、周到、高效的宗旨，在售后服务和整机维修上引入标准化服务程序，组建高精维修队伍，全省各地朋友可随时随地享受优质服务和无尽乐趣。闯关族总店将满足不同品味和需求的您。

优惠措施：

1、凡在本店购机者均享受主机进价、软件七折优惠，量大更优！本店同时提供免费热门游戏攻略。

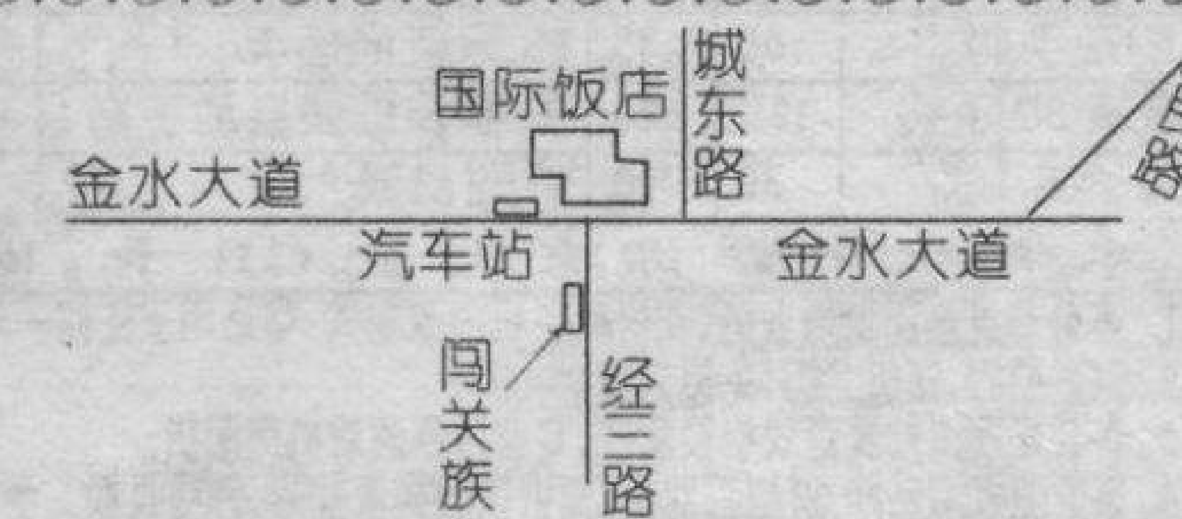
2、各周边配件均按八折酬宾。

3、对次世代主机进行免费保养和成本维修，包括非在本店所购之主机。

另：省内若干地区目前尚未取得连锁资格，欢迎该地区的有识之士来人来电商议具体事宜，加入闯关族行列，您的成功就是我们的成功！

电话/传真：0371—5951410　　联系人：王先生

地址：郑州市经三路南段1号附5号。（火车站乘601路、26路，汽车东站、西站乘37路，经三路口站下车向北100米）

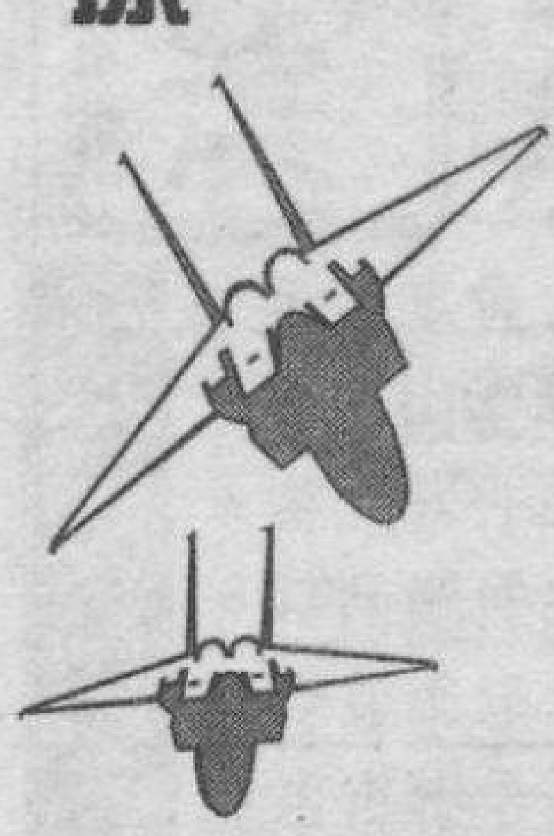


山西太原

星际电玩

STAR GAME

星际家庭娱乐电器行



☆本行批发零售各种型号的索尼、土星、任天堂64位及世嘉、Game Boy等中高档游戏机

☆各种游戏配件及光盘节目、卡带多样齐全

☆实行会员优惠制

☆专人维修、保养各类主机

☆完善的售后服务

热忱欢迎外地玩友来电来人洽谈、咨询。

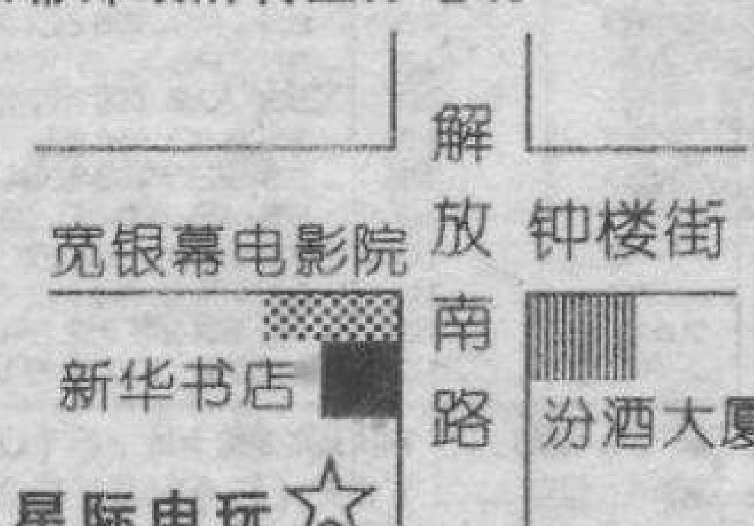
地址：山西省太原市解放南路103号（宽银幕、新华书店南30米路西）

电话：0351－4071694　联系人：刘东育

邮购地址：山西省太原市解放南路宽银幕邮政所转星际电玩

邮编：030002

外地玩友邮购请先来电与本店联系





广　告

吉林省公主岭市中国北方温州商城已于九月二十日隆重开业，二区三楼3241、3242志波电子开间专业批发经营8－32位电子游戏机、卡带及周边所属配件，在东北地区我们将以极低的价格、极优质的服务面对广大顾客。竭诚欢迎有关厂家和经营者光临或来电来函联系业务。

地址：吉林省公主岭市中国北方温州商城二区三楼北三厅3241、3242志波电子开间　　邮编：136100

电话/传真：0434－6231574　联系人：于志波

手机：1384471171

开户行：公主岭市工商银行营业部

帐号：02480120710

本店在吉林松原市有直销处

地址：江南友谊商场一楼　　联系人：于先生

手机：1394380786

江北商业旅馆楼下　　联系人：任小姐

手机：1394380796

诚招 PS 配件，世嘉机及激光电筒厂家合作，大批量外销。

北京千里马游戏行邮购价目表

大宗批发电话：010－65958244（品种繁多，未尽详列，价低货全，欢迎垂询。）

隆重推出："千里马友情大行动"

友情呈献：千里马"随意"套餐：凡购（普机或超薄机＋电源＋放大镜＋手柄＋皮套）只需＋"100 元"即可任选一盘 32M 合卡组成"随意套餐"。（可办理换卡，邮费 10 元。）

★GB 套餐 A：(GB 普机＋皮套＋手柄＋放大镜＋电源＋超强 34 合一（含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等）友情价 358 元（邮费 10 元）

★GB 套餐 B：(金银版"夜光"超薄机＋电源＋超强 34 合一（含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等）友情价 5[illegible]8 元（邮费 10 元）

★GB 套餐 C：(GB 口袋超薄机＋皮套＋放大镜＋电源＋手柄＋超强 34 合一（含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等）友情价 398 元（邮费 10 元）

GAME BOY 卡精品大推荐：（均可办理换卡服务，方法见下）

原装 GAME BOY 手掌机 295 元/台，口袋超薄机 318 元/台，金银版"夜光"超薄手掌机 485 元/台（豪华限定版，20 小时超省电）邮费 15 元/台

凡从本行购 **GB 卡**，即赠价值 **200 元 GB** 优惠卡；购卡 **100** 元以上，再送"爆笑鸡仔育成"单卡（电池记忆）。

大惊喜：☆数码怪兽中文版 只售 78 元 ☆口袋妖怪特别限定版（8M 黄版）只售 78 元 ★勇者斗恶龙（怪兽篇·16M）只售 78 元 ★太空战士 4（热烈中文登场）只售 58 元 ★ RB 饿狼传说 特别版（街机完全移植，超火爆直过 96 王）特惠价 38 元 吞食天地中文版（三国英雄传）只售 48 元 第二次机械人（中）只售 48 元 ★98'实况足球世界杯（PS 全面移植，上佳操作感）只售 38 元

特价推荐：五合一（A）：96 王，幽白 4，魁男塾，成龙，绝对无敌	五合一（C）：街霸 2，七龙珠，中国快打，恶魔城，SD 战国传	每种
五合一（B）：恶魔城 3，黑船党，三国志（中），创世纪，沙特传说	五合一（D）：98 法兰西之路，热血高校，热血硬派，冒险岛 2，街霸赛车	一律 48 元

卡名	内容	价格
RBG11 合 1(16M)	吞食中文，口袋(绿)，恶魔城之漆黑前奏曲，魔法阵，大战争，骑士物语，樱桃小丸子，役满	88 元
RB 饿狼 12 合 1(16M)	98RB 饿狼，96 格斗王，土星炸弹人，蜡笔小新 6，机器猫 2，雪山兄弟，米奇老鼠，役满，玛莉 2	68 元
千里马 11 合 1(32M 典藏版)	第二次中文，吞食中文，三国志中文，口袋妖怪(蓝)，大决战，炸弹人 5，信长，女神转生Ⅱ，魔界塔士 3，阿雷莎 3，第一次机械人	148 元
千里马 28 合 1(64M 黄金版)	新恶棍玛莉(8M)，大贝兽物语，吞食中文，名侦探柯南，口袋(绿)，口袋(蓝)，小叮当赛车，百战小旋鼠，RB 饿狼剑勇传说，轰炸超人 3，实况棒球，正宗 96 王，圣剑传说，轰炸超人Ⅳ，幽白 4，弹平，美少女，洛克人，小叮当 2，樱桃小丸子，蜡笔小新，忍龟，雪山兄弟，兔宝宝	198 元
新千里马 10 合 1(创新版 32M)	牧场物语，坦克司令官，大贝兽物语，怪兽大竞走(光荣)，头文字 D 外传，阿佛列鸡物语，口袋收藏品(10 项)，98 大海战陆海空大战，正宗 96 王	148 元
改进版新经典 12 合 1(32M)	坦克司令官，陆海空大战，口袋魔鬼(绿)，勇者，四驱兄弟，鬼太郎，希望之剑，领土模拟战，创世纪，月影村，吞食，三国	148 元
金榜格斗天书 26 合 1(64M)	正宗 96 王，斩红郎，街霸 2，95 格斗王，饿狼 2，世界英雄 2，斗神传，幽白 4，忍者乱太郎，洛克人 5，悟空激斗，狮子王，四驱车 2，美少女 R，篮球飞人，魂斗罗 2，天使之翼，叮当 2，激龟 3，小新 4，热血硬派，冒险岛 3，役满	188 元
千里马 12 合 1(精华版 32M)	大金钢 3，漆黑前奏曲，口袋(蓝)，黑船党，正宗 96 王，名作长廊Ⅱ，骑士物语，樱桃丸子，太空Ⅲ，三国志(中)，魔法骑士，洛克人 5	148 元
千里马 14 合 1(钻石版 32M)	吞食中文版，第二次中文，口袋恋爱，口袋(蓝)，超级杀人事件，口袋轰炸队，机械人外传，金太郎，打蟑螂，四驱车，三国志(中)，子熊物语，打地鼠	148 元
超强 28 合 1(32M)	正宗 96 格斗王，炸弹人 3，天使之翼，金刚战士 2，美少女，篮球飞人，忍龟 3，蜡笔 4，热血高校，兔宝宝，雪山兄弟，菲力猫，魂斗罗，好小子，世界杯足球，忍者龙剑传，泡泡龙，米老鼠 5，怒之要塞 2，顽皮童，蝙蝠侠，篮球，雀四郎	128 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼(红)，正宗 96 王，月影村的怪物，太空 3，萨尔达，第二次，圣剑传说，洛克人 5，三国志中文版，魔法骑士 2	148 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2，金牌玛莉 2，J 联盟，女神转生 2，三国志，信长，吞食，大决战，隐忍 5，复活邪神，魔法阵，第二次，GB 长廊，圣剑传说	148 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2，家庭战争，大金钢，95 格斗王，银河战士 2，第一次机械人大战，浪漫沙加 2，雷光战士 2，斗人魔镜传，鬼神降临 4，王国物语，SD 战国传 2，沙特传说，阿雷沙 3，圣斗士星矢，鬼神降临 1	148 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2，雷光战士，魔界塔士 3，SD 机动战士外传，魔法骑士 2，三国志，SD 战国传 3，玛莉兄弟 3，天使之翼，篮球飞人，吞食天地，幽白 4，达菲鸭，热血物语，美少女战士，蜡笔小新 4	148 元
千里马 22 合 1(48M 华丽版)	新索尼克小子，RB 饿狼，96 五，街霸Ⅱ，幽白 4，土星泡泡龙，上尉密令，GB 原人Ⅱ，洛克人 5，幽白Ⅲ，幽白Ⅱ，幽白Ⅰ，剑勇传说，NBA，阿拉丁，热血高校，热血足球，双截龙Ⅱ，冒险岛 2，魂斗罗，龟Ⅲ	158 元
单卡	正宗 96 王，斩红郎，索尼克 3D，大金钢，饿狼Ⅱ，世界英雄，98 大海战，鸡蛋仔，篮球飞人，七龙珠，阿拉丁，狮子王，保罗记，土星炸弹人	28 元
	GB 钓鱼，口袋Ⅱ(绿)，口袋Ⅱ(蓝)，第二次，忍空，海陆空大战，月影村，98 足球，地下杀人事件，四驱车Ⅱ，鬼太郎，口袋恋爱，牧场物语，坦克司令官，美少女麻将Ⅱ，动物收藏品(200 种养成)，暗黑封印 1+2，超魔神英雄，新索尼克小子（**特注：购单卡不可使用 GB200 优惠卡**）	38 元
	武藏传(PS 版)，超魔神英雄Ⅱ，列车杀人事件，四驱车Ⅲ(8M)，大贝兽物语，星际战争，化石创世纪，桃太郎电铁Ⅱ，天外魔境Ⅱ，GOGO 少年	48 元

特注：以上合卡中所登均为大容量游戏，绝无重复，所有文卡均有记忆，敬请注意。另：GB 皮套 20 元/个，手柄 15 元/个，电源 15 元/个，放大镜 25 元/个，对打线 25 元/个，此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个，2 个以上邮费 20 元。

独家推出	●**FC 热血八合一**：格斗传说，篮球，足球 3，新记录，排球，曲棍球，物语，躲避球 只售 75 元 ●**中文勇者系列精装套卡**（无尚经典勇者斗恶龙系列 1,2,3,4 完全收括，绝对限制中文收藏精品，全部四卡均附彩印说明及硬塑外盒）每套（4 盘）特惠价只售 **248** 元，邮费 15 元（8 折卡不适用）

任天堂文卡（均附中文说明书，全新电池，均可在普通八位机上运行，凡从本行购 FC 卡，均赠永久性八折特惠卡，持卡即可按当月广告价八折购 FC 卡，次数不限）

特别推荐	★魔法门之英雄无敌（著名电脑 SLG 大作移植） ★三国志雄霸天下（电脑三国Ⅴ全新移植） ★勇者斗恶龙 7 代（勇 4 中文版全新登场） ★帝国风暴（世纪雄狮拿破仑中文版） 每种只售 98 元

类别	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价
中文游戏 RPG	英烈（金庸）群侠传	98	吞食天地Ⅱ（即吞Ⅲ）	60	魔域英雄	78	三国英杰	78
	最终幻想（银河时代）	78	魔神英雄（创世纪）	78	萨尔达传说	60	宇宙战将（太空Ⅱ）	78
	重装机兵	60	封神榜	60	外星战士（梦幻之星）	78	勇者斗恶龙Ⅲ代、Ⅱ代	78
中文游戏 SLG	甲 A 联赛	78	第四次机械人	98	超级大富翁	78	战国群雄	78
	隋唐演义	78	楚汉争霸	98	超魔兽大战	78	南北战争（英）	50
	杨家将	78	爆笑三国	98	半熟英雄	78	水浒传	78
	三国忠烈传	78	第二次机械人	88	三国Ⅲ	78	绝代英雄（第三次）	78
中文游戏 特价特卖	争霸世纪		上海大亨		地道战		夺宝小英豪	
	林则徐		基督山恩仇记		三十六计		均为中文游戏	
	拯救世纪		疯狂鸡蛋仔		大战争		每盘一律 58 元	
日文	三国 2—霸王大陆	58	太空 3	58	维新之岚	98	光荣水浒	58
	勇者斗恶龙 4 代	58	光荣三国	58	圣火徽章	58	圣火徽章 2	58

实在的换卡方法：（需在本公司购买的卡带才可办理）

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好，连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时，每盘交纳 20 元手续费＋包装回邮费＋差价。
3. 包装回邮费 10 元/盘
4. 若原卡价高于所换卡，差额不退，一盘只能换一盘。
5. **当月广告未登卡带，不再办理换卡。**
6. 卡差价以新一月广告为准。
7. MD、FC、GB 卡种不同，不可互换。**（若与划线条件不符，恕不办理换卡。）**

（另：请玩友不要用特快专递往回寄卡；寄卡时请用专用邮箱包装，以免损坏。）

邮购地址：北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收（请从邮局汇款，千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇）
邮编：100043（以上所登卡邮费一律 5 元/盘）
查询电话：010～68807847
●我部有多个因地址不清而退回的包裹，请未收到卡带的玩友来电查询。
千里马玉泉店：地铁玉泉路东北口，或 337,373 路玉泉路下车，启迪书店内 **古城店**：地铁古城站西北口，日月商城内
玉泉店新开设特价柜台，原价 5 折起，实惠多多多。

秘技天地

MI JI TIAN DI

主持人：风马

SS 信长的野望·将星录 FP 5

选择隐藏剧情：在选择剧情的画面中，顺序按右左上下 ABXY，如成功可选出隐藏的第五个剧情"天下的继承者"，这时秀吉已经是幕府将军了。

北京　喜欢织田信长的　风马

SS SD 高达·G 世纪 FP 5

隐藏关：如果通关时的资金有 80 万以上，那么在看完制作人员表后，便会有八个隐藏关出现。

北京　在"G 世纪"隐匿起来的　风马

SS 恶魔救世主 FP 6

恶魔附体：在 1P 对电脑模式的选人画面中，将光标停在目标人物上按 3 次 L 键，再将光标停在"?"格上按 5 次 L 键，之后按 A 键确定，如果看到人物背后出现了恶魔，就成功了。

北京　觉得自己如被恶魔附体也挺好玩的　风马

SS 月下的夜想曲 FP 6

幸运值升高：本秘技曾在今年第九期刊出，但该密码有误，正确应如下：X－X!V"Q；如此主角一上来的幸运值就为 99＋20。

北京　被人指出错误并正在改正的　风马

PS 生物危机 2·振动版 FP 7

无限子弹：进入 OPTION 中的 Key Config 中，同时按 R1 及口键 10 次，如果文字变成红色，则表示成功，进入游戏后即拥有无限子弹。

北京　觉得丧尸不够多的　风马

PS 火与刃·永恒的追求 FP 7

拿不完的宝物：在宝箱或头目前存储，然后拿物品；再用拿该物品的角色存储（只须存该角色），再选择退出；用其他角色重新开始游戏，便会发现宝箱或物品又复活了，如此可以多次取得宝物。用同样的方法在拍卖场可以多次得到金钱。

北京　因贪得无厌导致游戏无法进行的　风马

PS 铳梦 FP 5

隐藏武器：当游戏进行到"前往火星!!"时，到机甲术之谷，然后到左下角，就会出现"移动金库"的敌人，打倒他就可以得到强力的武器。

北京　十分想往"铳梦"中的生活方式的　风马

PS 异度装甲 FP 6

机甲的超必杀：在获得稀有道具"封印攻击 L1(L2,L3)解除"后，为机甲装上，就可以在战斗中使用对应 ATTACK LEVEL 的超必杀技，且所耗燃料极少，威力自然是不用说了。

机甲的究极奥义：在游戏终盘，用机甲作战时，不停地使用普通攻击，直至"ATTACK LEVEL ∞"时即可连续使用 3 次究极奥义。各人物所需普通攻击的因数均有所不同，主人公只需四次就可用"机神黑掌"这类可打出 9999 的恐怖奥义了，这样，最终 BOSS 就只是一只"纸老虎"了。

江苏昆山　想剪掉"黄"前面那绺头发的　王伊浩

PS 铁拳 3 FP 5

隐藏服装：LAW、JIN 等人均有一身特别的服装，GUN JACK 更是可以变成前作中的模样。方法与选用 TIGER 相同。

剧场模式：在 THEATER MODE 中可直接观看片头和各人物结局画面，在将所有人物（包括 TIGER）各爆机一次，且进行记忆后，便可进入完整的剧场模式，可欣赏《铁拳 1、2、3》的动画和音乐，但需分别放入前作的游戏光盘。

江苏昆山　深受《T2》毒害的　王伊浩

PS 宿命传说 FP 7

"有关斗技场"补充：①在地面世界完全变暗后，按第四期 P47 所述，在斗技场挑战强敌，四次胜利后就可以出现新的选项，进行类似"打地鼠"的游戏，因为要消灭全部 30 只幽灵才能获得奖品，所以有一定难度。②在游戏后期，进入斗技场，从边门到达看台，可以欣赏 DEEN 乐队演唱游戏的主题歌，主人公会被歌声感动。

有关隐藏迷宫：在得到"BC ロッド、GC ロッド、RC ロッド"后（其中两根在游戏中期获得，一根则是在**ハーメンツ**村取 LENS 的情节时，在**ウオルト**先生南面的屋子的柜子中找到，并要进行道具鉴别），去游戏一开始**ジエノス**东森林中的遗迹，将三圣具插入孔中，就可以进入深达 60 层的迷宫了。不过每次进入迷宫均会有所变化，且要从 59 层去 60 层时就会回到以前的层数，可能是要达成某些条件才行。

"合作战斗"补充：①装饰品**チャネリング**必须给排在第二位置的人物装备才能用 2P 手柄进行操作。②若配备 3P、4P 手柄，且在游戏一开始，回答前作主人公问题及斗技场（强敌）挑战胜利后获得 3 个**チャネリング**，就可以三人、四人同时合作战斗，同样，排在第三位置的 3P 手柄操作（不解处见第四期 P59）。

江苏昆山　已经能唱出主题歌的　王伊浩

PS 寄生前夜 FP 5

隐藏的电梯：在 AYA 又一次闯入博物馆，准备与大恐龙搏斗之前，你在二楼会发现一个备有储存用的电话和打开博物馆电梯的电力系统的一间屋子，在此间屋子的右上角有一个空间，当 AYA 站在那里时，你会看不见她；此时，你向下跑，你会发现 AYA 已进入一个电梯，此电梯可带你到四楼一隐藏房间，在那里 AYA 可得到武器与回复剂的补充。

北京　韩峰

PS 97 格斗之王 FP 5

隐藏人物：在任何模式中，按 L1＋R1 可选出暴走八神等五人，在对战模式中，按 L2＋R2 可选出大蛇。

北京　陈曦

PS 华布鲁协奏曲 FP 5

故事的尾声：将此游戏通版，在 END 画面结束后，会出现存盘信息。若此时存盘后再读取该记忆，就会进到游戏的最后情节中（我想该算作故事的尾声）。这时，主角若到村中走一走，会发现有一些变化；若在游戏中收集全所有写真集，也会有变化；此外，主角的床上会浮现出一个新选项，这就是所有动画的欣赏模式！

北京　陈曦

PS 饿狼 RBS·支配意识 FP 4

部分角色最重连续技：特瑞：跳 C（如对手是高个，可输入 B、C，以下各人同）·A·C·C·→↓↘B·↓↘→↓↘→C

阿尔弗瑞德：跳 C·A·A·C·↓↙←A·↓↙←↓↙←C

不知火舞：跳 C·A·A·↓↙←A·→↙→C

东丈：跳 C·A·B·→↓↘B·↓↘→↓↘→C

安迪：跳 C·A·A·C·C·↓↙←A·↓↘→↓↘→C

玛丽：跳 C·↓B·↓C·→↓↘B·→↓↘B·↙→C·↓↘→↓↘→C

金家藩:跳↓B(3HIT 时)·↓↘→C

上海　魏峨

SS 露娜·银色之星 (FP 7)

无需解除装备:在魔法都市进入银之塔时,由于结界作用得解除武器装备才能进入,靠魔法 MP 同敌人战斗。其实只需在结界前使用"飞龙の翼"道具,便可以直接跃过结界而不用解除武器装备,方便很多。

海南海口　LUNAR FAN　刘赢征

SS 死亡之屋 (FP 6)

使用女特工:标题画面时输入 L+R 后,按住上,下,X,Y,Z 便可以使用女特工了。

隐藏 OPTION:标题画面时输入 L,R,R,L,L,R,听到声响后按住 L+R+START 便可以进入隐藏 OPTION,将里的功能打开后可以无敌,自由选关,观赏 ENDING 画面等。

不用给枪上子弹:游戏中按 START 键暂停后,输入 L+R,Y,Y,Y,听到声响后解除暂停即可。

海南海口　深夜一人被"僵尸"吓得半死的　刘赢征

SS 超级机器人大战 F 完结篇 (FP 5)

关于"说得":在大约 38 话"阿历克斯攻略"一章七、八个回合后,《机动战士 W》中的角色卡德尔会登场,阿姆罗与卡缪两位 NEW TYPE 通过精神感应到他的本性,可用长缪上前说得仲间,这样在以后的剧本中,就可用卡德尔去说得死神高达驾驶员狄奥以及特洛瓦;于"恶意的奥拉"登场的 W 高达驾驶员却需特洛瓦与狄奥各说得一次才能加入:这样再加上最后固定加入的张五飞,W 高达故事中的主角便全集齐了!

初号机不用电源线:由于福音战士的能源是有线式供给,所以移动受到很大限制。在完结篇的第一个分路点选择"地上",会出现十四使徒来袭的剧情,让初号机站在其旁受到攻击而暴走,就会出现初号机吞食使徒的原著剧情!此后初号机不再需要电源线。

卡缪发"疯"与夏亚失踪:在完成了最后一次补给后(即机体可改造十段),选择攻击波赛达儿则在与波赛达儿的决战中,卡缪的强敌木星归来的战士西罗克出现在波赛达儿王朝的基地中,如果让卡缪将其击败,西罗克临死前会用精神攻击卡缪,导使卡缪发疯退出战场。如果补给后选择攻击 DC,会在小行星阿历克斯与查比家的复制品及哈曼决战;柯特罗(夏亚)可上前说得哈曼,但没有用,这时先攻击查比家的吉伦与姬西莉亚的复制品;消灭他们后,哈曼与夏亚会失踪。击败卡特后,由尼娜与科说得,卡特加入。

重庆　穆鹏

SS J 联盟·职业球会的创造 2 (FP 5)

十五件事情出现与条件:1. 青年军设立(YOUTH TEAM)

条件:成为 J—LEAGUE 球队后第二年出现。

效果:每年的新人获得时会出现由青年军提拔的球员。

2. 球会游戏(CLUB—GAME)

条件:要有游戏软件公司赞助。

效果:增加球会临时收入、知名度低的球员名声增加。

3. 商品发售(TOPICS)

条件:①球场中没有商品收卖店。②得到玩具制造公司赞助。

效果:提高球会的知名度。

4. 名物发卖(TOPICS)

条件:①球场没有咖啡店。②得到总合糖果。

效果:球队同国际比赛与海外集训时,可以大幅度减少经费。

制造公司赞助。

效果:增加球会的收入。

5. 球员参演(TV CM)

条件:①前年是 J—LEAGUE 总冠军。②得到以 3 间任一间公司赞助:大手自动车制造公司、AV 机器制造公司、运动鞋制造公司。

效果:在球队中选一名球员来拍广告,大大提高他知名度。

6. 设立球会电脑解说:

条件:得到广告会社赞助。

效果:在 inte 上发放球会最新消息,增加球会知名度和增加球迷会人数。



7. 球会专用车:

条件:①资金达 100 亿以上。②以有 CLUB HOUSE 及球场的全部设施。

8. 巴士路线扩大:

条件:①得到巴士或铁路会社赞助。②球会级别达到大都市以上。

效果:入场人数增加,球会收入增加。

9. 申办 INTERNATIONAL CUP 成功

条件:①得到 INTERNATIONAL CUP 视察。②玩者为日本队监督。

效果:球会令市民感到无限光荣。

10. 海外 VIP 来访:

条件:①球场设有 VIP 室。②球会有一定知名度。③球会所在的地方举行过国际比赛。

效果:提高电视台收视率、增加入场人数。

11. 名誉市民:

条件:球队成为 INTERNATIONAL CUP 冠军。

效果:球会根据地的地价大幅升值。

12. 宝石:

条件:①资金达 500 亿以上。②有 CLUB HOUSE 和球场全部设施。③球队已有 40 年以上。

效果:没有。

13. 秘书生日:

条件:①当日为秘书生日。②资金有 300 亿以上。

效果:没有。

14. 退团:

条件:比赛或练习中连续受伤。

效果:提早退团。

15. 选手引退:

条件:球员年龄到达退休年龄。

效果:没有

广西梧州　张文轩

SS 铁甲龙骑士 2·ZWEL (FP 7)

三关的分歧路线:第 2 关:在追踪另一头飞龙的途中,会发现前方有两条岔路,进入左方则参加一场大空战;转向右方则是一场地面攻坚战,难度稍高。如果一直向前,系统默认转向右方。

第 3 关:进入此关后一直按↓保持贴地飞行,就是一条难度较低的路线,途中与一条无攻击力的巨大飞行蜈蚣"共舞",正好狂打来蓄飞龙导弹;若保持正常高度飞行,则进入第二条路线,有一个中 BOSS 相当难缠。

第 4 关:同第 3 关一样,刚开始就按住↓不放,可以在第一个转折处进入下方岩洞,此路线难度较低,几个中 BOSS 相当菜鸟;不按↓一直向前飞,就进入另一路线,途中虽无中 BOSS,但小杂兵又多又狠,难度远高于前一条路线。

江苏扬州　强烈要求 SEGA 在 DC 上推出"铁甲龙骑士Ⅲ"的　J.F

SS 超级机器人大战 F·完结篇 (FP 5)

控制暴走后的 EVA-01:当 EVA-01 被打爆(暴)以后,可用明日香的精神技中的最后一项"挑拨"对暴走后的 EVA-01 使用,使用后的下一回合开始,就可以控制暴走后的 EVA-01。

暴走后的 EVA-01 无驾驶员,级数为暴走前的 EVA-01 级数加十。武器只有近身攻击一种,攻击力本人还用说明吗(最多时一击打掉敌人一万多血)?防御方面大约只有用"必中"才可打到它了。精神中只有两项,但本人未能修成(暴走后还有精神,感觉怪怪的。是什么?"热血"?"魂"?不会吧)。暴走后的机体特技少了"暴走"一项,多了"HP 全回复"一项。暴走后的 EVA-01 的修理费暴长至 4 万。

在暴走前,不切断 EVA-01 的电源的话,暴走后的 EVA-01 每回可行动两次(谁不知道)。而当在暴走前不切断 EVA-01 的电源的情况下,在打爆 EVA-01 之前,让 EVA-01 先能进行二次移动且不行动,然后再打爆 EVA-01,暴走后的 EVA-01 可直接行动三次!!!(这条未能进行核对)

EVA-01 的武器取得:在"使徒来袭"一话中,先让 EVA-00 使用精神中的"掩护"(大约是这个名吧)一项对 EVA-01 进行掩护,再让 EVA-01 受第五使徒(就是那个浮在空中的大方块)的一击,就会出现开头动画中的那一幕(有未知条件影响该事件的出现,且出现后没有阿莉那一笑的画面)。当击倒使徒后,如有葛城一尉的通话出现,在以后就可让 EVA-01 使用那只强力步枪了(出现条件不明,且本人未能试出)。但由于其消费 EN

巨大（听说是 100），且射程近（听说是五格），所以本人认为用它不如让 EVA－01 暴走。

北京　贾乐

ARC　龙与地下城·暗黑秘影　FP 3

无限戒指： 此法只有金甲剑士可以做到，必须单人玩（用开始键选择剑士）。版面一开始即丢掉所有的道具（除盾牌无法丢弃），进入刻写名字的字母画面，可以看到字母图最右方有几块由几个假名构成的词组，从上数起在第二块词组板上按 A 键（攻击键），会立即刻得一串假名，不去管它，立即把光标移到字母图第二行左起第二个字母上，接着连按 36 下，不必担心时间不够用，事实上当时间到 9 秒时按键会使时间跳至 10 秒。接着光标移至不同的字母会得到不同的戒指，如第一行的字母大多是不同的戒指，最后静待画面结果不要按任何键，再次回到战斗画面时会发现可使用无限的各种戒指，用此法有时甚至会得到超强武器式是特殊道具，全凭字母不同，但有时会死机（不过笔者经常在死机后叫老板赔币）。

不死法： 在照上述方法按键 36 下以后，把光标移至字母表上第一个字母（左上方）和最后一个字母（右下方）各按九下会发现在以后战斗中任何敌方攻击（除关尾二条巨龙喷火）都无效，此外让盗贼与魔法师互换帽子也可达到上述效果。

二把可解开的咒剑： 第一把在第四关（分支剧情）腐海的突进，进入一个洞穴后有一把被诅咒的剑，只要队中有人选择僧侣，让其不断的在咒剑周围按 A（攻击）键几次以后剑可解开，此剑对不死系的怪物有效，一刀一个。第二把在第七关。此关一开始便是垂直下落。在左边的第一层会得到一把咒剑，让剑士拿到它使用。不断挥舞（会伤血），一旦血失过多，立即用加血戒指补血，如此十几次后不解天咒剑，此剑对敌人的威力极大。

隐藏的龙： 在第七关垂直下落的第二层，走到关底会让你回答问题，一共三个前两个选择 NO，第三个选择 YES，然后版面一开始可以向右移动就立即向右奔跑，奔到底，要快，进入洞穴后会让你打一条与最后一关相同的龙（儿子?）打死它可得到龙牙一枚，用它与过版后的道具屋店主换得一把龙剑，对龙有特效，此外选拿斧子的小老头在队中在第七关结束的道路选择中会多出一个选项，选择后关底的 BOSS 是青衣剑士和他的邪恶影子，全力做掉邪恶影子，留下青衣剑士的活口会对最终结局产生影响。

上海　很想知道风马月工资的乔瑟夫乔斯达　王锴

马语：不要用刀子戳人痛处……

ARC　风云默示录 2　FP 4

金秀一的一击必杀： 对付胖子高顿的时候，将其逼至版边，然后用超必杀击中。在金秀一从空中落地时，他会先蹲下，然后在起身时再度使出超必杀，就会再度击中高顿。如此循环四次，高顿就"翘辫子"了。此技不仅可达到一击必杀的效果，还有"RUSH48"的超高 Hit 数，那玩家便"榜上有名"了！

广东陆丰　好象没话可说的　范壮澍

ARC　红弧战机　FP 6

里昂那多的无限飞轮： 按住 A 键蓄满能量槽时，先别放开，此时若连续快速按 A 键的话，莱昂纳多（LEONARDO）就会发射许多个飞轮了，威力特大无比。但唯一的坏处就是敌人发射的子弹有时会被飞轮挡住，玩家要千万小心。（建议：按键时最好用拇指按，否则会达不到那种速度。）

广东陆丰　又是没话可说的　范壮澍

马语：马蹄子没有拇指……

ARC　格斗之王 97　FP 4

隐藏连续技： 使用坂崎良，先用极限流连舞拳（近身←↙↓↘→＋C）令对手浮空，再使出天地霸煌拳（MAX 时↓↘→↓↘→＋C）可将对手打晕。（注：此技只对草雉京、大门五郎、MARY、BIRY、BILLY 及矢吹真吾五人有效）

指令省略法： 在使用大门五郎、夏尔米等人的投掷技时，可把输入指令省略。方法为：←↙↓↘→省略为↙→，←↙↓↘→×2 省略为↙→×2，→↘↓↙←×2 省略为↘←×2。

广东陆丰　始终没话可说的　范壮澍

ARC　合金弹头 2　FP 4

0 分变为 50000 分： 在第三关进行到一半时，会出现断开的第二节火车，一般跳过去会显示 0 分，如果在第一节火车末端摆出差点掉下的姿势，待第二节火车移到最远处，然后跳过去，就会显示 50000 分了。

无限人质获得法： 攻打第四关 BOSS 时，先把其他的机炮打烂，待只剩下一门主炮。此时别去管 BOSS，将子弹浪费完。上空会掉下来一名人质，然后他会留下 H 弹，再将子弹浪费完，就又会出现人质。如此循环，救他个 20，30 个人质，没有问题！（不过小心别被 BOSS 的"大头弹"给轰中了！）

广东陆丰　只喜欢独自闯关的　范壮澍

ARC　97 格斗之王　FP 6

同时出现三个八神庵： 此技只能对战，选疯狂八神庵对八神庵。当疯狂八神庵有一能量块时，一直向前跑，当另一人用八神庵也向前跑时（摇杆一直按前），前紧急回避，这时八神庵就会背向你来跑。发一个轻暗钩手（↓↘→·A）再向前跑，由于疯狂八神庵速度奇快，当暗钩手快击中对手时，紧接一个八稚女，八神庵就会先被暗钩手打中再中八稚女，就算被打中也可以跳起移动，有机可乘，连续两个轻鬼燃烧（→↓↘·A），空中就会留下两个影之八神庵，而电脑就算在时间和体力都有时也会宣布 IORI（不知是哪个）胜利。这时只要不碰到空中的两个影八神庵，还可以继续对打下去。此技关键是八神庵一定要反方向跑，摇杆一定不得松手，被八稚女打中后迅速发出两次鬼燃烧。

广东番禺　喜欢世嘉和风马的　李宇华

ARC　'98 格斗之王　FP 5

部分隐藏人物： 在选人画面时，按住 START，可选出很多隐藏人物，除从画面上直接可看出的'97 邪恶新面孔队的三人及暴走八神、暴走雷欧娜外，还有 94 草雉京、"饿狼"特瑞、95 安迪，95 东丈，95 坂崎良，95 罗伯特和 95 坂崎百合，还有真大蛇队。

昆明　小福

风论：对战游戏中有个把旧版或者隐藏人物，早已成为要素之一，选出的方法趋于简单是必须的。

ARC　'98 格斗之王　FP 7

队员情绪： 在选择出场顺序的时候，按住 START 键，则在人物头像旁边会出现三个小人头，红色为不高兴，黄色为高兴，白色为一般，所以在排出场顺序的时候也不得不看一下。

河南郑州　英雄潇洒，风流倜傥，玉树临风，烈焰冰心，拳法无敌，脚法无量，武功盖世，内功深厚，人称疯狂八神庵的　冉青

GB　忍者神龟 3·危机一发　FP 7－1

通关密码： 密码由六个数字组成，前五位为固定。第六位——括号中的代表等级，在范围内挑选的数字越大，输入后的等级就越高。当第六为"n"时，表示可以用任何字符替换，此时用"H"替换，便可得最高等级。

1. 2 1 0 0 0 (0)	11. 2 7 3 3 3 (0～7)
2. 3 1 0 0 1 (0～1)	12. 3 7 3 3 7 (0～7)
3. 4 1 1 0 1 (0～1)	13. 4 7 7 3 7 (0～7)
4. 5 1 1 1 1 (0～3)	14. 5 7 7 7 7 (n)
5. 1 1 1 1 1 (0～3)	15. 1 H 7 7 7 (n)
6. 2 3 1 1 1 (0～3)	16. 2 H 7 7 7 (n)
7. 3 3 1 1 3 (0～3)	17. 3 H 7 7 H (n)
8. 4 3 3 1 3 (0～3)	18. 4 H H 7 H (n)
9. 5 3 3 3 3 (0～7)	19. 5 H H H H (n)
10. 1 3 3 3 3 (0～7)	20. 1 H H H H (n)

吉林长春　被家长追问新买的 GB 不停开关是否因出了毛病的　李一卓

GB　小勇士 2(LITTLE MASTER 2)　FP 5

巧妙歼敌： 在初遇敌神龙的前一关，有这样一个版面，整版均匀布置着带骷髅图样的炸雷机关，一踩上去机关及其四周（八格）都将爆炸，既会去血又可杀敌，只要玩家将角色安排在敌周围（但不致被敌攻击到的地方）等待机会，然后将角色移到敌身旁的机关处引爆，按 B 键返回。此时地雷虽已炸坏，敌人已被炸伤但机关与此角色完好无损，如此反复即可将敌人 HP 降至 1，最后一击必杀。但注意移动引爆的角色必须能够在机关处攻击敌人，否则无法退回。

浙江绍兴　盛晓波

●《’98 增刊》在图书淡季中热销，10 月 7 日《’98 增刊》有奖竞赛又在掌声和笑声中举行了抽奖仪式。各奖项的名单已刊登在本期杂志中，参加竞赛的读者可耐心找一找自己的大名。纪念奖 1000 名因为版面问题，不能一一刊出，收到纪念品(《都市流行》及＜大墙读本＞一、二、三)即知。全部奖品大约 11 月初陆续寄出，中旬左右应该全部收到。这次参赛人数共 47000 多人，最多的一天 3000 多封，处理起来费了小编们不少工夫。不过有读者热心参与，鼎力支持，再苦再累再麻烦也心甘情愿。不少读者来信敦促杂志多举办这类竞赛，即可长知识，得奖品，又可以活跃业余生活，实在是有益于闯关族的一件大好事。有人提出最好寒暑两个假期各举办一次，把其固定化，变成一个闯关族家喻户晓的名牌“栏目”。还有读者对竞赛办法、规则、奖品提出了很多宝贵意见和建议，在此一并表示谢意。最后要提醒大家，今后参加竞赛一定要看好规则，认真填写姓名、地址。这次抽奖有一位读者获一等奖(PS 一台)，正在大家都为其鼓掌庆幸之余，公证人员发现未写姓名，遂取消其获奖资格(恕我不提其地址，以免心脏病发作)，所有在场的人都为之惋惜。

●《格斗天书·3D 版》和《土星游戏特辑》6 折优惠，并赠送一本《大墙读本》之四(原画设定)，绝对超值。这两本书数量有限，请有兴趣的读者抓紧时间购买，截止日期是 11 月 15 日。

●本期刊登了《都市流行》试读办法(见封三)。老实说，对书的质量和可读性没有一点自信是不敢“试读”的。我们相信，读者拿到这本书一定爱不释手，再加上精致的双面招贴(最好嵌在镜框里)，我们相信“回头率”(退书)不会太高。杂志社从来以信誉为本，在读者中口碑不错，既然我们承诺可以无条件退书，读者“无风险”“试读”，何不“试读”一下！

●明年杂志涨价为 8.40 元，正中下怀者有之，囊中羞涩者有之，观望徬徨者有之。我想，既然杂志敢于“冒天下之大不违”，一定会物有所值。这次加价，主要有二项明显的改变，一是彩页变成 36 面。游戏是彩色的，读者应该看到它的“庐山真面目”，欣赏它的“美伦美奂”，虽无缘身临其境，起码可以望梅止渴；二是内文纸张换成胶版纸，印刷质量及效果更好。印厂选择新华彩印厂，这是我国最大的国家彩印基地，质量一流。(价格一流?!)在内容上要加大新闻、特稿、追踪报道，游戏文化，游戏评论的力度，更丰富多彩，更贴近读者，使读者寓乐于教，寓教于乐。

●年底还有一个“中国电玩榜”的抽奖，奖品依旧丰厚，获奖面很大，抓紧机会吧！

闯关族的家



收到贵刊的《’98 上半年合订本》，心里有点怪怪的感觉，因为它与我以及几个好友的希望相差较大的缘故吧！

1. 买合订本不外乎两个目的，一个是收藏，另一个是方便，其实这两个目的也差不了好远。方便的目的根本一点也没达到。贵刊就按照原来一期一期的顺序，去掉广告，封面(底)一换，“订”起来就 OK 了!?真的 OK 了?为什么不把这半年内的每篇文章按照栏目分类后，统一编上页码(而不是保持各期原有页码)。比如“闯关族的家”，’98 年 1—6 期的就全在一起，找的时候多方便！当然，“游戏新闻眼”就不能采用“近日”，“不久”等词语，一定要具体一些，比如“×月左右”，“×月×日后不久”等等。最好再在每篇文章注明原来刊登的期数，这才的确是为广大闯关族着想。

2. 是合订本的收藏问题。无疑，合订本的封面/底及内文所用的纸张，都是上乘的，可不知为什么有的彩页被无情的剪掉了。中间的大彩插，大墙画廊彩版，……(既然大墙画廊黑白版都有，单把彩版剪掉了，彩版中也有不少精品哦！难道这些就不是“杂志的历史，游戏的历史”?

3. 还是关于“中国电玩榜”选票的问题。干什么投榜的票要加些评刊的内容?评刊是评刊，投榜是投榜，做到“两表分立”！再多加一个评刊表不就行了?!

4.《’96 格斗天书》我有一本原版。但很遗憾，由于经济问题，少了一本终结版。现在已 98 年下半年了，就连格斗之王已出了’97KOF、’98KOF 了。能不能在《’96 格斗天书·终结版》的基础上，加入 97，98 两年中新的 2D 格斗游戏，(去掉’96 格斗天书中的 3D 游戏)，编一本《’98 格斗天书》或《世纪(即 2000 年)格斗天书 2》。

5.《’98 增刊》比起《’97》又是一大进步，特别是那个“首领角色列传”，我十分喜欢。只是少了《’97KOF》的 BOSS 大蛇，明年的增刊能加上就好了。在“陪我们成长的家伙们”中，应加入一些黑白原稿，原画设定，减少象草雉京耳麴能详的那几幅。个别大墙画廊中的画也应加进来，比如’98.4《电软》彩页《大墙画廊》中的八神那张。

四川资阳　吴彬豪

从杂志呱呱坠地，到如今亭亭玉立，杂志的风格确实变化不小，无论从信息量、印刷、质量上都有明显程度的提高。但我总觉得杂志离我们远了，再没有从前那么亲切了。如果杂志只注重业界新闻的报道，精彩游戏的介绍，大量广告的刊登而忽略了读者的感受，不采纳玩家的意见，那整本杂志就会像一块无生命的写字板，只能写些陌生的符号，供一些深度近视的专业人士内

部交流。杂志的本质不就丧失了吗?

要知道，贵刊刚刚发行时，大陆的游戏业界还是一片空白，如果没有我们这些铁杆闯关族咬紧牙关，勒紧裤带地支持，没有我们满腔热诚的希冀，贵刊怎能顺利成长，大陆游戏业怎能"开糊"?富了不能忘本!贵刊的成长是建立在广大玩家信任与支持的基础之上的。贵刊应该是游戏迷们的杂志，而不是游戏的杂志。我们不能只要精美的彩页、华丽的词藻、详实的攻略，我们更需要广泛地参于杂志之中，参于游戏文化之中。贵刊应是游戏业与游戏者之间的桥梁，应该是闯关族的家!而遗憾的是，贵刊正在慢慢失去这项荣誉。

既然游戏是一种文化，它就更需要人们广泛地参于，游戏怎能失去玩家?平心地说，贵刊正是国外游戏业迅猛发展，大陆游戏业长期空白与大陆广大闯关族日益增长的游戏文化生活需要之间的矛盾的产物。你们应该是这个矛盾的调和物，所以在处理这个矛盾时，你们怎能摒弃广大闯关族呢?希望你们能正确认识到这一点，多让读者参于进去！就此问题，本人提出几点拙见:

1."闯关族的家"应该扩版。这是整本书的精华之所在，是读者参于游戏的一种好形式。难道不应该办得更丰富、更有趣、更图文并茂一些吗?

2. 长久消失的"电刑室手记"应该复活，并增大其 HP 值。这个栏目总让人读起来倍感亲切，为何不办了呢?

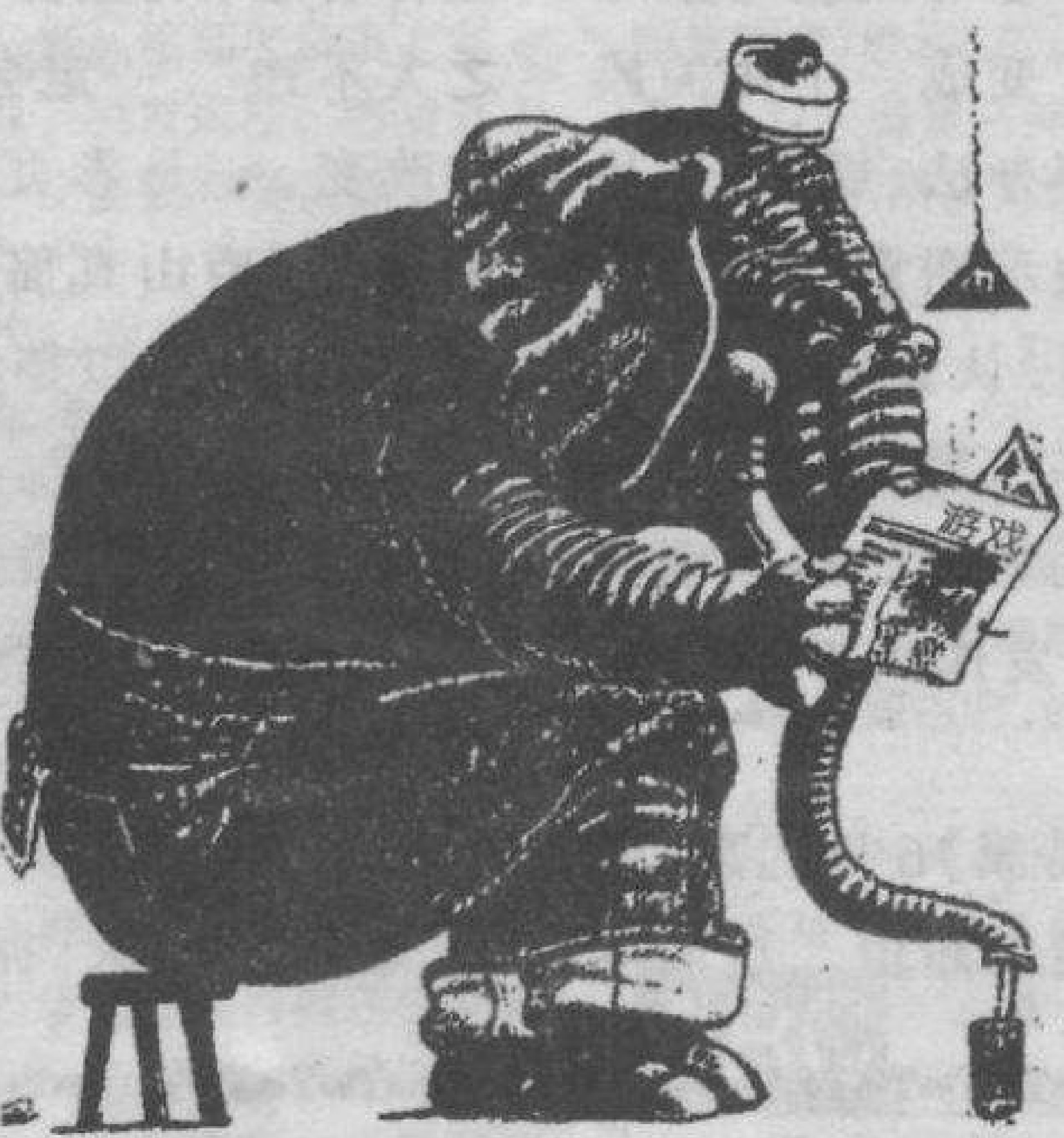
3. 我十分欣赏龙哥的那句话：游戏迷必是漫画迷（也应是动画迷）。所以"三栖人"这个栏目应该重办。我一向十分欣赏这个把多种文化融于一炉的栏目，这对增长广大玩家的知识，有着很重要的作用，而且许多闯关族早已强烈要求重办该栏目了，为何杂志社始终无动于衷呢?

4. 诸如"编辑部故事"（漫画版）之类的短篇漫画，也不应该从杂志上消失。这的确是一剂好的调料，不仅将杂志调得五味俱全，也能让读者倍赏口福。

5. 强烈要求增加如"论坛"类的栏目。这种栏目既可刊登专家或诸位编辑的专业化论断，也能刊登玩家独到和有见解的想法，这对推动游戏业发展，深入游戏文化有着不可低估的作用。以前贵刊上有许多论文，其观点鲜明，论述精辟总能引起读者的共鸣或在读者中掀起大波澜，激发他们的热情，促使他们道出心声。可如今杂志上多的只是游戏的介绍，这不是又要偏离正轨了吗?

6.Game Bar 办得很好。但其意见与评分均为某一编辑所为，难免主观片面。我认为应该在每一期 Game Bar 上刊出下一期所要评价的几个软件，让大多数读者参与评论与评分，并由杂志社汇总、精选，用以前讨论的方式刊出，更客观，更全体。

7."大墙画廊"虽办得好，但不精。有如一位玩家所说的"缺乏精品意识"。重创意固然重要，但表达也是必不可少的环节，画技实在拿不出手的根本无须刊登。



给谁编的杂志?

8. 贵刊不介于商业活动这一点我十分欣赏，并非每一家杂志社都有这样的胆识和魅力。但我国游戏业的发展也离不开各方面的赞助及各种形式的经济活动。希望贵刊能作为商业社会的一种媒质，使中国游戏业步入商品经济的正轨，步入社会主义市场经济的正轨，真正建立起"有中国特色的游戏业"!所以贵刊也不必"自绝于人民"，可以利用自己的传媒优势，做一些国外游戏产品进入中国的中介。实际上，游戏商业化的发展，对贵刊的成长也有利，不是吗?

武汉汽车工业大学　铁杆玩家　姚毅

前几天好不容易"抢"到了一本《Game Boy 特辑》，读了二遍，感觉不错，所以写信谈谈看法。

首先，它的外包装不错。GB 本来就是小巧的东西，而《特辑》必然也要小巧一些，拿着书有一种舒服的感觉，封皮的小姑娘也挺可爱，再加上封皮的白颜色，简直是一"本"Game Boy。（Game garl?）

无类在前言中对 GB 的简评，就是《特辑》出版必要的最好理由。确实，GB 的拥有者不计其数，软件也不计其数，"在次世代机声光化电的夹击下毫无衰落迹象"。这样的影响力，国内以前竟无一本有关 GB 的书，实在是怪事。贵刊及时出此书真是明智之举。

全书介绍了近十年内的各类软件，真是废（费?）了一番工夫。从中可看出贵刊办事的认真、负责。不过其中也有些敷衍塞责的地方，如：P25——魂斗罗精神Ⅱ的图片与 P35——魂斗罗的图片毫无二致，难道游戏中也一样?类似的还有 P28——机器战警 2 的图片与 P53——机械战警等。廓主曾说过："读者不是盲目"，像这样明显的错误，怎能出现在《电软》杂志社出的书上呢?

再者是攻略，笔者举个例子，就一目了然。如：风来的西林攻略："这一次，浪人西林随着同伴**コツパ**来到了月影村。沿途中……从村长处得知此处有一个谜一般的怪物**オロチ**。……今年轮到少女**フミ**……此时少年**ナギ**挺身而出，只身前往魔窟营救**フミ**，但……所在的巢穴营救**ナギ**，**フミ**还有同伴**コツパ**……"请问："这同伴**コツパ**、怪物**オロチ**、少女**フミ**、少年**ナギ**"怎么念?难道像我老爸念"中英文"一样念"中日文"?这一直是《电软》中一些攻略的毛病。在艺术性上，梦见岛的攻略还凑和；在实用性上，西林的又不错。我认为，两者结合才是无懈可击的攻略。无类应懂些日文吧，只需在一些道具或地点、人名的中文后加上日文对照就行了（像口袋妖怪攻略一样）。而事实上没有。再者，攻略数目太少。像隐忍五代，热斗 KOF'98 等一些好游戏，不应没有攻略啊!

对《特辑》评头论足一番，说的尽是缺点。我觉得说优点无非是三个字：好，很好。下面我对《特辑》进行了一个综合评价:

实用性:A	攻略:B	纸质:A
游戏介绍:A	珍藏性:A	图片:A
秘技:B	艺术性:B	

吉林市　金峰

标准机迷守则

A 真心热爱电子游戏

B 热爱自己拥有的主机，象球迷无条件热爱自己的球队一样，不喊自己的主机"下课"。

C 不随便贬低自己没有的主机。像球迷尊重客队一样。

D 玩物不丧志。真正"牛×"!

E 对先进的机种有执着的追求

F 玩游戏有耐心

G 精通各类型游戏，练成绝世武功

H 每月买《电子游戏软件》

辽宁辽阳市　李星明

龙哥热线

●龙哥你好。我的 PS 主机最近用了一种透明震动手柄，键是银灰色的，无 ANALOG 摇杆。只玩了半个小时钓鱼，突然手柄震个不停，无法操作，再换上其他手柄，也是无法操作，后来发现插在主机上的两组记忆卡的游戏记录也全没有了。我问别人，人家告诉我说这透明手柄是组装的，因为手柄从主机摄电量过大造成主机故障，但不知是哪里的故障。龙哥拜托你帮我分析一下，务必答复(天津市和平区贵阳路天兴里热锅上的蚂蚁吴泉)

这就验证了非原装货的可靠度。一分钱一分货不一定正确，但原厂货最可靠这个真理，有些玩友是坚决不信的。龙哥最怕瞎设计乱制造的仿制品了。高科技的周边不是随便就能生产的。哪怕是一个震动手柄。吴玩友，通过这次深刻、惨痛的教训，如果让你再选购一次手柄，你还会不会因为价格问题而犹豫呢？宁可不买也不能将就，否则，造成的损失就不止是一个手柄了。

●从贵刊排行榜上发现 98 在日本不太火爆呀？(河南 徐晓虎)

虽不像我国这么火爆，但也不至于不"太"火爆。现已上榜。

●每每看见类似"世嘉公司将放弃土星"这类的语句时，我总会不由的打个冷颤。如果世嘉真是这种"过河拆桥"的行为的话，我等土星迷对 SEGA 招牌心灰意冷(上海杨浦区国和路 曹奇)

"放弃"是指主机不再生产，但对游戏还要支持一段时间罢？这里告诉大家：SFZ3 唯 PS 下月见，98、VF3TB + 明确在 DC 推出。

●①SS 新机推出后，SS 是否必死？②像月华、METEL SLUG2 等游戏怎么不给 SS 移植？③ZERO GUNNER 为什么在 MODEL2 上制作，彩京难道是 SEGA 一员？④像真侍魂这样的作品为啥只给 PS 不给 SS？难道我最喜欢的 SNK 也要随大势(上海 ZJK)

①我国未必②要移植的话也是 PS③作为 NAOMI 的冲锋队员，彩京还要在 MODEL2 上推出一款射击"PILOT KIDS"④当然了。

☎无责任留言小看板

●一位着急的读者："每当我在晚上玩 SS 的时候，常会被蚊虫叮咬。有时候甚至咬出像一元硬币那么大的包。请问龙哥，若我将来买了'蚊香'之后，情况会否有所改善呢？"

"嗯……可能会有一些改善，要知道最近传播'电玩热症'的致病因素较多，特别是 SS、PS 病毒的指数已急剧升高。请电玩国民注意。除了要注意屋内外积水容器的及时清理外，记得使用日本进口的高级蚊香。"正在卫生署门前贴公告的署长龙哥留

"那样太麻烦了，且烟熏火燎谁受得了！不过，如果有谁买了 DC 牌'蚊香'并把它送给我的话，我会每天到他家帮他打蚊子的。"觉得自己有了"蚊香"就比蚊香更有效的天师留

●想不到电玩合众国挥泪送 DC 以来，区区十台便引起如此大的骚动。看来我只好牺牲小我，带走那十台 DC 以恢复国泰民安。"凡事都为别人着想的原始人柯南大义懔然留

正在替别人拍蚊子的人："有道是为善不欲人知。上面那点，本天师早就从全世界、全宇宙的秩序与安全两大方面着想过了！"

龙哥："然后呢？"

无责任留言小天天："八成他也要牺牲一下'小我'，然后带着那十台 DC 隐归山林去修炼'双掌击蚊秘技'了"

包打听

●我儿年方九岁，自幼受吾影响酷爱游戏。上学期考了双百，奖励其 GB 一台，自此刻苦钻研了好几部 RPG 大作。但当他全力攻略"妖怪口袋(红)"时，已经到了玉虫村，开始找西尔夫之钥时，题就来了。任他打遍所有怪物操练，逢人盘问数十次之多，就是无人交出电梯钥匙。我儿现今甚是凄惨，望着手上数十个 30 级妖怪，就是无处可去。在此借热线一角，望各位 GB 游戏爱好者不吝赐教。

●究竟 DC 是多少位？其机能与 64 位的 N64 比孰更强？你们怎能以迎合眼前时势而厚此薄彼，降低自我定位来作代价？我们 N64FANS 强烈抗议贵刊不登 N64 作品的行为！(东莞虎门读者)

32 位。DC 更强。看来您也得学学"随大势"。

●请问眼镜电视和投影机的画面效果等情况。请问电视机能否显示 800×600 以上的清晰度，如 DC 上的某些画面(重庆郑卿)

眼镜电视突出的只是一个"大"字，因此，比方说它能达到 120 寸的效果，就算镜片的清晰度极高，它还是不能达到你坐在 CAPCOM60 寸的巨型格斗机台前打街霸时的那种感觉。投影机或背投影电视都不很适合在家中玩游戏，背投影彩电容易出现"游戏图像挥之不去"的毛病，二者价格均较高。你总不能躺在床上望着天花板用投影机来玩 FF7 吧？两三万元一台的德国产"根德"牌 29 寸彩电显示 1500 线的图像时非常轻松。打机的最好办法是准备一台全新索尼 KV 系列专用监示器，再买一条原装 RGB 线则 OK。

●龙哥你认为电脑游戏较电子游戏的利与弊是啥？电脑的三维能否达到 PS 的效果？(绍兴读者)

PC 的游戏可玩性很强且中文化普遍，对 RPG 来说至关重要的剧情能够被玩家知晓，龙哥认为这是 PC 的最强项，还有像网络方面，几乎只有 PC 能享受。同 TV GAME 比较，PC 也有不少缺点。永远不要忘记在游戏机面前，PC 总是非专业，只能做兼职，PC 可不是用来玩游戏的，而是用来做工作和搞科研的。

●①任天堂 2000 型与索尼 PS2 发售日约为何时？②64DD 何是发售？国内售价多少？其一个游戏所用的碟会不会很多？③PS5502 型的 PAL 画面不如 N 制吗？(江西读者 刘浪)

①任天堂约在 2000 年底发售 N64 后继机，PS 后继机最快是 2000 年。②64DD 和 PS 上的勇 7 都已明确宣布于 99 年夏发售。64DD 估计人民币八百元的样子，其专用磁碟容量较大，每个游戏只需 4 张就够了，就和当年超任一样。③龙哥认为 N 制对 N 制最好。

●①如何用其他词代替"忠实读者"？②生 2 日本销量与 FF7 比如何？唯 FF8 能破 FF7 纪录？③哪些栏目有铁入账？(江苏昆山大闲者 王伊浩)

①您是标准机迷兼本刊忠实读者、老朋友，龙哥实在找不到取而代之的词组了，请广大读者上线指教②生 2 在日本不如太 7。未必能破。③家信与秘技无稿费，画廊有赠刊，而其他栏目均有铁。稿费将于采纳后的两月内寄出，请作者安心等待。对于经常投稿之人仕，无论大作有无刊发过，我们力求作到"心中有数"。

●为何不用 DREAMCAST 作为 98 增刊的大奖呢？(很多读者)

许多读者都认为要送就要送最棒的，但 DC 初期还不太成熟，不可能像今天次世代机那样拥有数目庞大的游戏，且软件价格较高。这可是主编确定的奖品哦！另外龙哥认为，可能也考虑到大多数读者还并未购入次世代。如果换作 DC，那么中大奖者会不会太过激动，而没中大奖的朋友会不会太过羡幕呢？次世代机就没有这些麻烦。游戏还是多些的好。

大師画廊

SHADOW PHOENIX

秋风无力地吹拂着萧瑟的天空，弥漫在周围的都是些消极的气息。难道 1999 这个世纪末的绝唱真要在这正在崛起的都市中奏响吗？近来总感到莫名的空虚和无奈，心情总像北京的天空一样好像始终被什么所掩盖——不再清澈……但我在这里"传染"给朋友们未免太过 unfair。又是去年那句老话：要说的话太多，不如相对沉默！

——席莹 SHADOW PHOENIX

▶在蒸汽弥漫的工厂中夹杂着几只蝙蝠的翩翩飞至以及前景主人公那俏皮的女孩模样似乎瞧不出来她能如何暴走？！

（『廊 POWER』：★★★）

▼画面缩得太小，不能将精髓表达清楚。如果某一天在游戏世界中驰骋的格斗家们能够坐下来学习，那该是一件多么令人欣喜的消息啊！

（『廊 POWER』：★★★★）



▲《METAL SLUG2 之暴走 Eri》 西安 肖风

▼你说因剧情需要七枷社才把夏尔米搂入怀中，那画稿背面的我被安迪倒吊起来是为啥呢？是因为你对我这位盖世英雄的妒忌吧！

（『廊 POWER』：★★★）



▲《知识年代》 北京通县 侯志



▶《不思议的爱情故事》 上海 王似桎



◀《桔右京》 郑州 席滢

席滢，生于 1980 年，对漫画情有独钟，现在目标是出版自己的漫画单行本，拥有很多支持其的读者。

94 年 4、5 月《画童》上刊载处女作《爱的毁灭》；

96 年 4 月起，长篇《永不放弃》连载于《少年漫画》；超短篇《现代校园》刊载于《少年漫画》；

97 年中篇古装戏《永远》刊载于《少年漫画》。

▼到了《'99 KOF》推出时也许草雉京会否暴走才能明了，总觉得他这般模样似曾相识，是谁呢？

（『廊 POWER』：★★★）



▶《KOF 暴走草雉》 天津 张亮

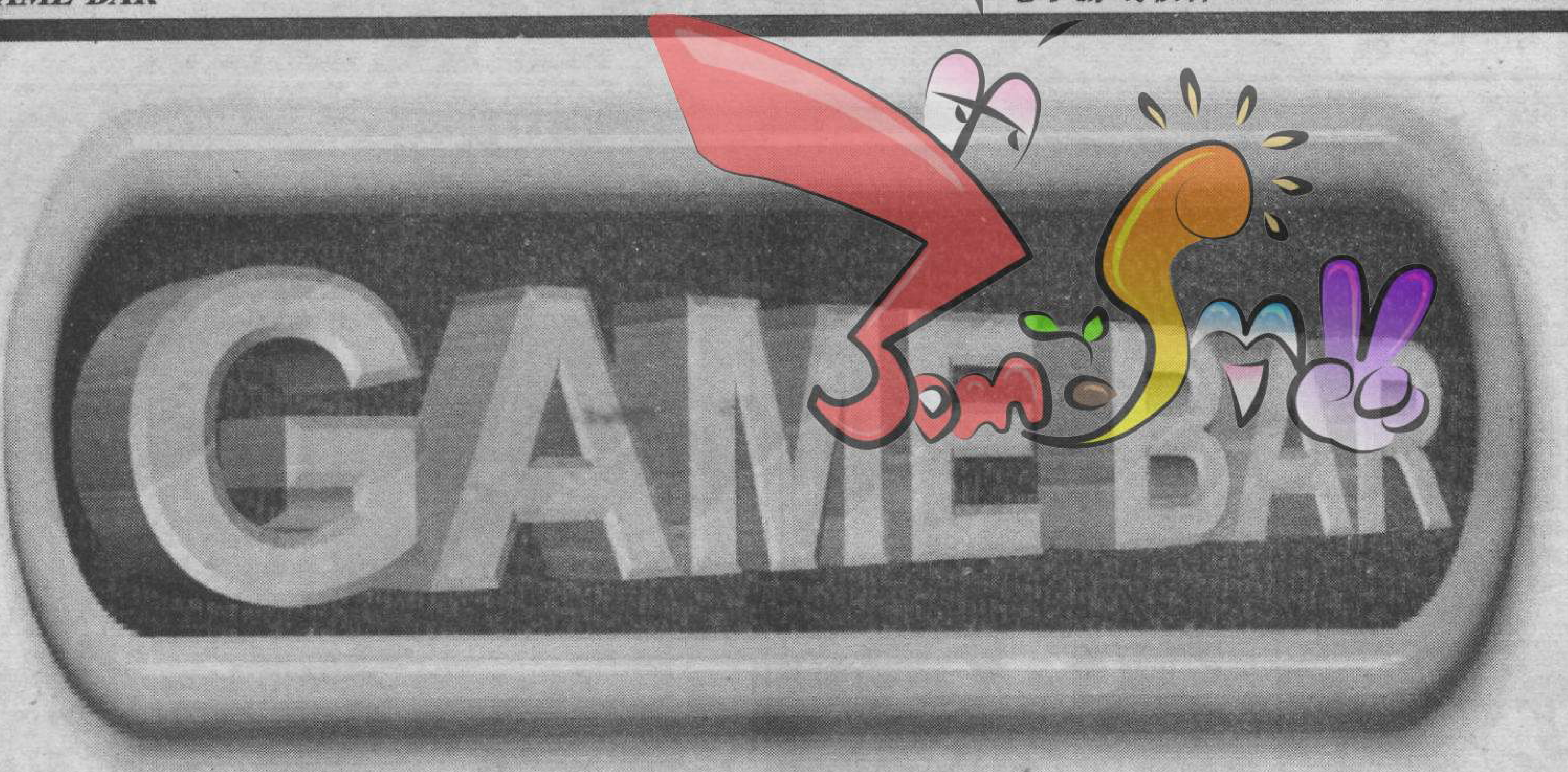
『還我河山』画廊接力行动Ⅱ之二





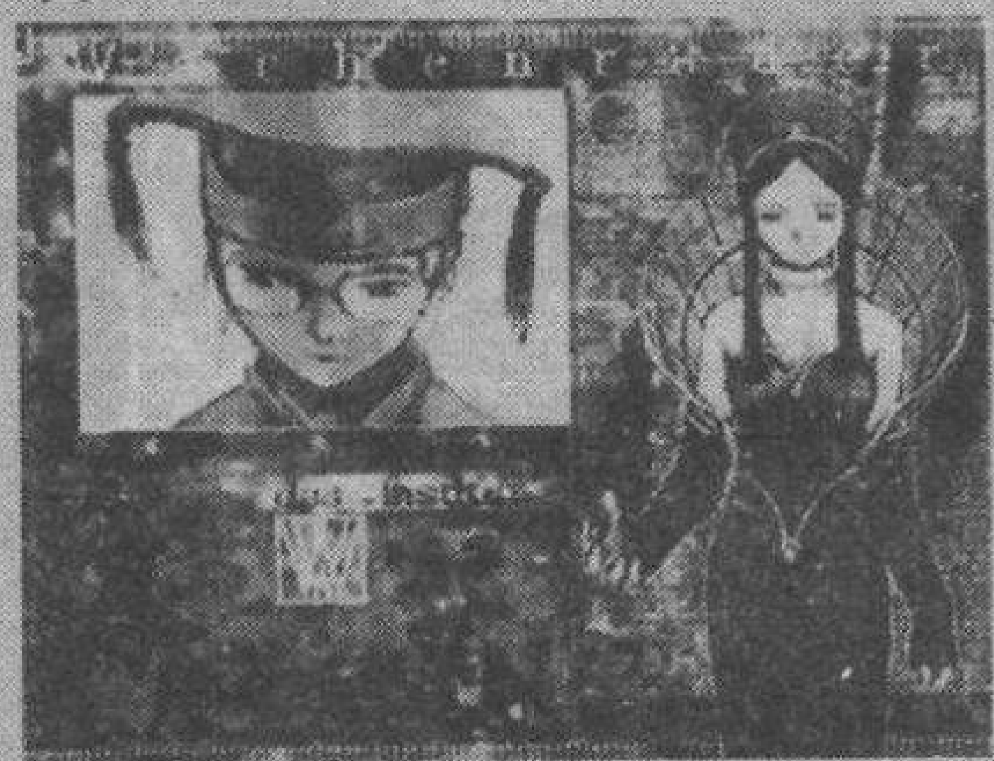
第二次的还我河山也来啦，这次刊登两幅作品，各有千秋（两图『POWER』：西星）。由于版面有限，故画本身的内容有所减少，也时颇……SORRY!

☆画廊接力行动 FILE~2~:《格斗之末 2》海南万宁 吴坤男(上图) 郑州 朱卫强(下图)编绘 (待续)



制裁之旅(WACHEN RöDER)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 S·RPG 媒体 CD-ROM



肯定是大作！看到宣传后给我的感觉是非买不可。发售之后，更是欲罢不能，但突然的结局使我吃了一惊，因为它……它太短了。

可以说，这张碟最值的地方便是其中的 CG 动画，如果不是亲眼所见是不会相信这是土星做出的，即使与《铁拳 3》比较也不弱。很惊讶的是，如此风格的作品竟然出自世嘉之手。超独特的世界观加上个性化的人设，可以说在如今的 SS 软件群中，没有一个可以与之相比的。游戏的系统很大程度上参照了《皇家骑士团Ⅱ》，而又让人感觉颇似《光明Ⅲ》，反正是很杂，让人感到有点不伦不类。

优点十分明显，缺点也显而易见。画面方面，交谈可以说是完美，但一战斗，SS 特有的老毛病又来了——粗糙。明显，即使用超任的《皇Ⅱ》与之相比，这部作品也强不了多少。一使用"装器技"就更加明显，动用了光源本身不错，可反倒弄得人人身上像带着电灯泡一般，让人感觉还不如没有。人物动作僵硬。而"超装器技"在使用时反倒不如"装器技"来得迫力，让人觉得制作上的不认真。

故事本身不错，可地图太小，老是在几个"都"之间来去，让人遗憾。前面提到了，本作实在是十分短，甚至用一天工夫就可翻版。难度方面，本人称之为"幼儿园游戏"，没有什么脑筋可动，战术上也几乎不用多思考，实在是让人失望。

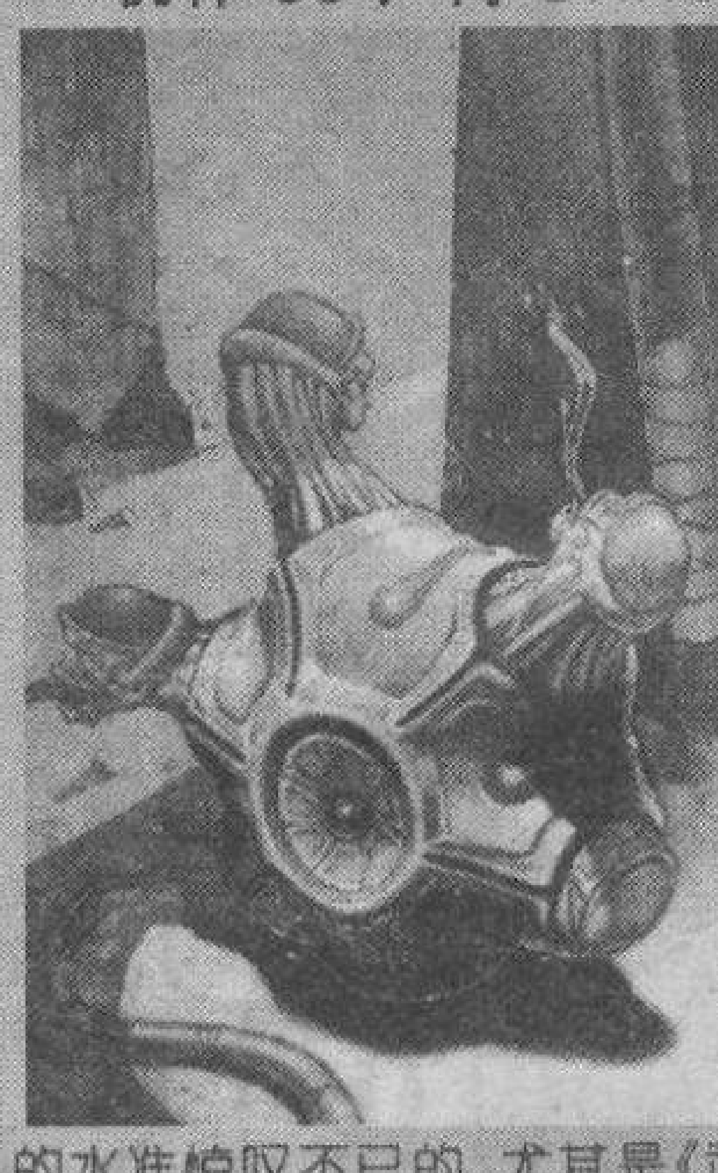
绝对的初学者游戏。CG 值得一看，效果超越《武装鹫狮》。

——北京　杨帆

角　色：9	原创性：5
画　面：6.5	上手度：9
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7	投入度：6
操作性：7	总评价：6.34
玩此游戏时间：不明	

巴洛克(BAROQUE)

机种 SS 厂商 STiNG 类型 RPG 媒体 CD-ROM



如果说《巴洛克》是 RPG 的话，那么《DOOM》应该也算入此范畴了。也许是笔者未能将之穿版，但无论如何这部"RPG"实在有点名不符实。其实，若将第一人称视点变为普通平面视点后，《巴洛克》可说是部十足的 A·RPG。但，面对现实后还是玩不出什么 RPG 的味道。

先说说 CG。看过《武装鹫狮》CG 电影卡版和近期世嘉巨献之作《制裁之旅》的玩家，一定是对其超一流的水准惊叹不已的，尤其是《武装鹫狮》电影卡版的高清晰度佩服得五体投地。似乎不加卡 SS 很难有高清晰的表现［《制裁之旅》略有"小米粒"］，但《巴洛克》的出现可以说打破了这一规律。其超清晰度恐怕《武装鹫狮》都略有不如，可见公司的技术力。SS 玩家再次一饱眼福［先前有《武装鹫狮》、《格兰蒂亚》体验版、《制裁之旅》、《光明 3 第一部》］。进入游戏，全 3D 的场景制作更见真功，虽近景仍有明显马塞克，但做为 SS 的三维画面可说是一流的。操作方面十分真实，唯有持剑斩妖时稍觉不够爽快，但也很令人满意啦。与《制裁之旅》类似，同样是谜一般的世界观，似乎空气中都是鬼怪的气味。系统十分简单，易上手。但一旦进入神经塔，则经常出现手忙脚乱、顾前顾不上后面的情形。可见其难度不低，大约与《武装鹫狮》一代差不多，唯有勤练方可解救。道具的运用更是进程的关键。

总体，十分有水准的作品。打过《武装鹫狮》二代并通版的玩家应该挑战此作。"DOOM"高手不容错过。这也许又是一款对高水平玩家的等级评定游戏。挑战自己，绝对大作。

——北京　风林大师　杨帆

角　色：7	原创性：6
画　面：8	上手度：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	投入度：8
操作性：8	总评价：7.99
玩此游戏时间：不明	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

光明力量3·冰壁的邪神宫

(SHINING FORCE 3·冰壁の邪神宫)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 RPG 媒体 CD－ROM



好容易等到了第三集,心都已经累了。

说老实话，由于这三步曲的发售时间实在间隔太长，对于前两集的内容，笔者已经差不多想不起来了。时代在发展,技术在演变,原本觉得还不错的画面和迫力的魔法镜头,现在也觉得一般和虚假了。

"SHINING FORCE 3"整个系列之中,比较能够吸引人的,还是战略战术方面。对于情节,说老实话是不能令人满意的。这恐怕与拖沓的节奏不无关系。此外,主角过多,背景相互关联但又十分凌乱,这些都是这个游戏需要改进的地方。

"冰"一集中最激动人心的当属最后三位主角与魔王的大对决,这一幕方使人感到 SONIC 公司的大手笔所在。相信能够顺利获得最后胜利的,对这一战的印象一定非常深刻。

相比较 MD 版的"光明力量"和"光明力量2",土星版的"光明力量3"算是比较差的,这也许和土星是一个不成熟的机种有关?希望能够在"梦工场"上看到出色的"SHINING FORCE"新系列。

——KEN

角　色:	7	原创性:	7
画　面:	7	上手度:	7
音　乐:	7.5	移植度:	——
情　节:	7.5	投入度:	6.5
操作性:	7	总评价:	7.06
玩此游戏时间:	25 小时 23 分		

生物危机2·振动版

(BIO HAZARD 2·DUAL SHOCK VER.)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG＋ACT 媒体 CD－ROM×2



基本上，这个"振动版"可以算做是"生物危机2"的一个"补完"。总体的水平和版面没有大的差距,对应振动手柄之后,那种刺激与惊栗的感觉得到了进一步的加强,实在是不可多得的佳作。

"生物危机"系列创立了一种全新的 AVG 模式。这种模式依靠着次世代主机的机能,已经被发展到了一个比较完善的阶段。事实上,除了 PS 的"BH"系列之外,SS 的"深海恐惧"也是这个模式中比较出类拔萃的一个作品。

"生物危机"比"TOMB RAIDER"出色的地方,在于解谜要素较多,而且合理。"TR"似乎过于倾向于动作性,尤其是"TR2"更甚。此外,情节、画面也是 CAPCOM 能够出奇制胜的主要原因之一。"BH2"在游戏中使用了大量的电影手法,更充实了游戏的震撼力和感染力。这种手法在 KONAMI 的"METAL GEAR"中也有运用,已成为日本 AVG 的一大特色。　——SONIC

角　色:	8	原创性:	9
画　面:	8	上手度:	8
音　乐:	8	移植度:	——
情　节:	8.5	投入度:	8
操作性:	7.5	总评价:	8.13
玩此游戏时间:	3 小时 15 分		

SD高达·G世纪

(SD GANDAM·G GENERATION)

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 SLG 媒体 CD－ROM



对高达实在是有些厌烦了,如果不是编辑执意要求的话,也许根本不会来写这么一个东西。道理很简单,对 BANDAI 的作品已经失望了。

自从与世嘉分手之后，BANDAI 的作品质量是每况愈下,到现在已经是惨不忍睹。除了"机器人大战"这个系列还有一些大作的模样之外,"高达"——尤其是 SD 版的高达,无论在情节、画面、还是战略性方面,都堪称劣作的典范。

BANDAI 手中握有大量的动画版权，却不能制作一个令人满意的动画游戏,这确实是让人感到遗憾的地方。它的作品始终处于一个较低的层次——无论对于玩家的年龄还智力水平来说都是如此,这也是它越来越不能够讨好层次日益提高的大陆玩家的原因。

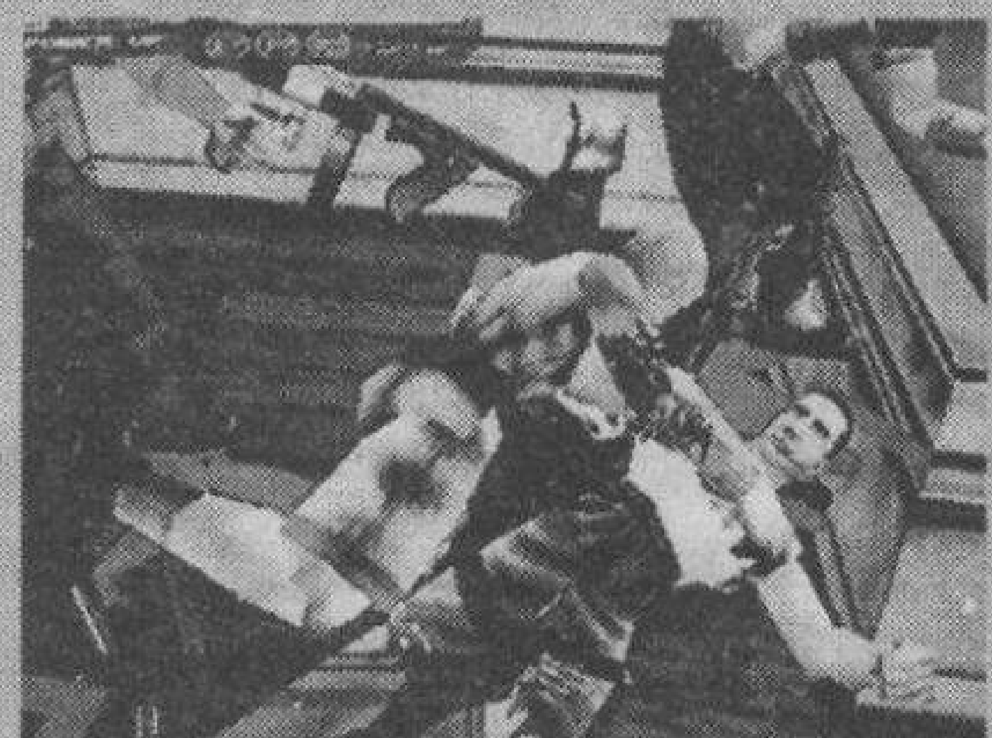
阻止机器人游戏在大陆发展的另一个原因是没有卡通片的紧跟。一部"灌篮高手"使玩家对 SLAM DUNK 趋之若鹜,如果有"高达"播放，想必 BANDAI 不会如此孤单了吧?

——KEN

角　色:	6.5	原创性:	6.5
画　面:	7	上手度:	6.5
音　乐:	7	移植度:	——
情　节:	6	投入度:	6.5
操作性:	7	总评价:	6.63
玩此游戏时间:	18 小时 57 分		

暴烈刑事2(DYNAMATE DECO 2)

机种 ARC 厂商 SEGA 类型 3D－FTG 媒体 MODEL 2



在 MODEL 2 上展现出来的三维格斗,不知为什么不用 MODEL 3。

对于"暴烈刑事"一代,玩家有着褒贬不一的看法，那毕竟是第一作，而且 ST－V 基版的实力大家也心里有数。而对于这个"DYNAMATE DECO 2",就是完全一致的肯定了。

游戏的画面细腻不必多说，对于动作游戏最关键的两个要素:爽快感和技击性,二代作品都表现的非常出色。主角的招数繁多而且实用，动作逼真且残酷，招数接触之间的感觉和音响效果都做得相当完善,是一个值得多投币的街机游戏。

细细回想起来,游戏中有不少动作、场景和人物设计是似曾相识的。其实也很自然,AM 1就是当初"BARE KNUCKLE"系列的始作俑者嘛!"DYNAMATE DECO"实际上就是新一代三维版的"BK"!希望它能够给已经颓丧到低谷的过版动作游戏带来一些新鲜和活力。

——真宫寺

角　色:	8	原创性:	8
画　面:	8.5	上手度:	8.5
音　乐:	8	移植度:	——
情　节:	6.5	投入度:	8
操作性:	8	总评价:	8.45
玩此游戏时间:	1 小时 30 分		

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

SNK 的几大“罪状”

文/北京　恶魔猪人

SNK 的格斗游戏，普遍存在着一个最要命的问题：就是难度过于弱智！在这里我并不是说它太难或者是太容易，而是说打固定的人物居然普遍存在着那么几种“秘技”，只要此技一出，通常都可以大获全胜。甚至通盘都有效，这不是弱智是什么？！

下面就分别列举一下 SNK 几大著名格斗游戏里面的这种现象，另外这些游戏还有它们所“特有”的“令人作呕”的弱智之处，待我一一道来：

《饿狼传说》系列：SNK 自以为“独创”的线移动，是游戏的最大“弱智点”，记得当初还玩得挺带劲，结果碰上一“君子”，此公在设法赢你 1/3 的体力之后，就在两线之间跳来跳去，滚来滚去，一直到时间耗尽为止。您说这还有法玩吗？！在后面的某一代之中，居然出现了“乱舞”系的技巧——顺序地按一系列的键。唉，我们为什么要背下来这么难的东东呢？看来可以相提并论的“弱智技”只有《铁拳》的“十连技”啦！游戏的“绝技”：损血，然后连放超杀基本都可以获胜。

《世界英雄》系列：此游戏当属格斗游戏的最大败类，我曾亲眼看到一君使用风魔，使用发镖、升龙拳、发镖、升龙拳、发镖、升龙拳这样的战术，一直到通关！可怜而又可爱的敌人居然总是在同一个地点“老老实实”地跳过来，真是令人“叹为观止”。颇为得意的此公竟然还念念有词曰“出程序了”。看来这个程序还真的“很不错”。

《龙虎之拳》系列：又一“大失败”的作品，虽然人物超大，巨有魄力，然而确是一个“反应迟钝”的玩艺。一玩就可以感觉得到。游戏中的“气力槽”，似乎是一个很有意思的设计，其实让人非常不满。尤其是看到坂崎良再没有气的时候发虎煌拳的时候，总是让人想起那个“丹”的“我道拳”来。丹是不是弱智，我想没有异议吧？游戏“绝技”之一：坂崎良：没有气的时候不断地发“飞燕疾风脚”，就可以干把对方耗死。（可惜我常去的游戏厅的摇杆不太好用，否则说不定我也能这么玩到头呢！嘻嘻！）

《侍魂》系列：这是 SNK 能说得过去的少有的作品之一，尤其是《真·侍魂》还算比较严谨，然而其中仍有一些极为不合理的地方：桔右京：连续用“燕返”，敌人靠近的时候就使用轻的“残像踏前斩”接蹲下中斩。此属极为无聊之技，我曾看到一君因连续数十盘用该法获胜（那个和他对战的人真可怜……），最后导致的结果也令人发笑：真人快打。在《天草降临》中出现了 14 连斩，虽然看上去很“过瘾”，但是损血极少，使人怀疑 SNK 究竟是在“卖”连续技还是别的什么，更加无聊的所谓“99 连斩”更是对机器有效而对活人无效的“超弱智”技法。嗯，可以和丹的“必胜无赖拳”相媲美吧。

不能不提的是 SNK 的《KOF》系列，这个游戏不能不说是创新，可是他对初学者来说又始终是这么的难呀！而不少《街霸》老鸟更称之为“赖皮技大集合”、《9X 赖皮技之王》等等。“95KOF”：草雉的“暗钩手”加上“琴月阳”、“96KOF”：麻宫雅典娜的“凤凰箭”，陈高限的“铁球旋转”造成对手防御崩坏、“97KOF”：暴走八神庵等等等等之流，无不是赖皮技的绝佳体现。该系列游戏也“代代相传”了“无限连击”这种东东，机械单调的手法，要不停地使用，我看有这种劲头还不如去练习打算盘。

SNK 的另一大通病就是 BOSS 变态般的难：招法有效距离超大而破绽极小，然而只是如此也就罢了，关键是活人用起来反而非常的不好用，因为出招的方法过于麻烦了。不过也有例外，比如说那个“大蛇”。“真·侍魂”的罗将神，“96KOF”的盖尼兹，《饿狼传说》的吉斯都是赖皮 BOSS 的典型。

说到操作上，SNK 还有一个“喜新厌旧”的通病，拿《饿狼传说》的主角来说，特瑞的“碎石踢”一会儿一变，让人摸不到头脑，还有这一招为什么从开始使用脚攻击而到后来变用手啦？安迪的招数也变化多多，开始的“升龙弹”还是下到斜上，后来变成了下到前，又后来呢？流于“俗套”啦！这些变了都不论罢，居然超杀的方法也要变，变来变去，究竟是说明 SNK 意识到自己的设定不合理呢？还是认为玩家要“常变常新”呢？

SNK 起名字也是一绝，让人听上去觉得很妙：像牙神幻十郎、二阶堂红丸这样的名字就是如此。这不禁令人想起了武侠小说来：好好的赵钱孙李周吴郑王不姓，偏偏就要姓“南宫”、“西门”、“东方”这样刁钻古怪的东东，好像只有这样才能有几分“侠气”一样。隆、肯、春丽这样土的名字（隆难道就是紫龙，而春丽则是他的女友？升龙拳难道就是庐山升龙霸？）并不影响他们的“人气”。然而令人不满的就是好端端的中国人为什么非得叫“麻宫雅典娜”这种“不日不洋”的奇怪名字（编者注：雅典娜实际是日本人），甚至让人摸不到头脑的“椎拳崇”呢？

还有非常重要的一点，就是为什么 SNK 在国内如此地流行？甚至我们的《大墙画廊》栏目被 SNK 角色所充斥。其实原因除了 SNK 人物非常有个性，极“酷”（我们是玩游戏呢还是追星？）之外，最重要的原因就是 SNK 的 NEO·GEO 底板存在着大量的盗版，所以十分廉价，老板么自然乐于使用啦！而 CAPCOM、SEGA 的 CPS2、CPS3、MODEL2、MODEL3 都是经过加密的，难于盗版。成本高，老板当然不愿意了，所以我们在游戏厅里看见这些游戏多半是用 SS 改装的，这样的玩艺在家里玩玩还可以，但是上不了台面呀！玩家们都不吃这一套，所以……

说了半天都是 SNK 的缺点，但这并不代表作者不玩 SNK 的游戏，知之才能论之，才能恨之爱之嘛！愿大家能共同讨论。

史克威尔在退步?

文/江苏镇江　张元

史克威尔，全日本最受欢迎的软件公司，进入次世代以来似乎也进入了“游戏一个比一个漂亮，游戏性却越做越怕人”的“怪圈”。这些人说得有板有眼，还动不动祭出“超任时代的史克威尔，……”的怀旧词句来抨击今日史氏。只不过笔者相信，这些“批评家”若玩“最终幻想”的话，绝对不会舍《FF7》而玩《FF6》的——除非7代已被打穿或是他根本没有PS。

我们不妨从史氏做得最多、卖得最好、也最受某些人抨击的RPG开始平反吧。RPG里有些什么?画面、音乐、剧情、角色、自由度等，主要的就这么多了，一个一个说起吧。

画面、音乐就别比了，目前的RPG画面没有人能和史克威尔的比肩，音乐也一样，这是许多人都认可的。

竟有人称《FF5》和《FF6》是系列中最强的——因为剧情最佳(?)!5代和6代的剧情真的比7代的好吗?5代是靠众多人物的死亡构成了悲壮的史诗，6代除了整体气魄的宏大与角色间的情感变化之外甚至没有给人留下太深印象的地方。而《FF7》的故事则更曲折，更加吸引人，并且获得日本97年度最佳剧情奖。《FF5》中死了那么多人也没有艾莉丝的死亡那么震撼人心，角色们曲折的人生经历、同伴之间更丰富的感情变化也是《FF6》中所没有的;“我们乘坐的列车是不能在中途停下的!”这句口号也成为了《FF7》的象征之一，点明了整部作品的中心，让人回味深远。记得95年某期杂志《电子游戏是一门艺术》一文曾经称:电子游戏的未来在于一大批取材严肃的正剧或悲剧，能打动千千万万成年人的心;而这样的游戏出现至少要等十年。很遗憾，两年后的《最终幻想7》已经达到了此境界;而完全脱离Q版、以爱为主题的《FF8》显然就是冲着成年人来的!

角色形象也在改变，克劳德、斯考尔和艾莉丝等人的气质是洛克、蒂娜、克鲁诺他们比不了的。这些角色的人气度之高从另一个侧面说明了剧情也在更好地烘托这些魅力十足的角色。

史克威尔作品的自由度一向极高，从《FF7》到《寄生前夜》都有不少分歧点与隐藏物品，不看攻略一遍绝对不可能100%打穿，这也是史氏游戏性的一部分。《DQ7》出来后你能十几个小时打穿吗?只怕练级就要练十几小时吧!史克威尔的RPG进入次世代后又一个优点就是:无聊乏味的练级减少甚至没有了。

实际上，史克威尔做游戏向来就注重游戏性。连GAME ARTS这样的二流公司做个“追求游戏性”的《格兰蒂亚》就被夸成那样，史克威尔的游戏性再做不好的话，索尼早就连同其台柱一块儿垮掉了。

《最终幻想·战略版》被称为抄袭《皇家骑士团2》的作品，可抄袭出来的东西几乎比原作卖得还多!

《前线任务2》卖了50万之多;世嘉用三部《光明力量3》来骗钱，头两部加起来也才卖了25万……

彩京等厂商应该自惭形秽，辛辛苦苦移植的街机STG还不如史氏业余搞出的《第一猎手》受欢迎。

不管从哪个角度去看，史克威尔都在进步。从《TOBAL No.1》里的方块人到《神佑擂台》中几乎无棱角的克劳德，从略显模糊的《FF7》CG到《FF8》中清晰无比的片头，从《FF7》的哑剧到《武藏传》里天真活泼的人语，史氏在硬件机能改变的同时，自身也在不断探索，不断进步。

“史克威尔游戏越做越差”恐怕是有人捏造出的观点吧?这些人拥戴自己心目中最高的世嘉，见到土星不争气就想尽一切办法拆索尼的台，不惜损人利己(利己了吗?)。别忘了，95年那时候也有人狂热拥护世嘉，不但大骂超任主机及游戏、任天堂公司乃至日本国民(当时世嘉以美国市场为主)，还把土星形容成了一台“读盘速度与卡带无异”、“拥有64Bit级的机能”、“做《侏罗纪公园》里的CG特技效果都绰绰有余”的强劲游戏机(SGI工作站?)。以上事件早已成为笑柄，只希望这类事件不再发生了!

希望不再……?!

编者按:自从本栏目增设了讨论之后，很多玩友都参加了各个论题的讨论，而且一开始就现的非常激烈，虽然有些地方不免偏激，但并未出现主观臆断，也没有出现偏执狂般的胡话，双方摆事实，讲道理，各持己见，这才有助于玩友吸取多方意见，提高大家对电玩的认识。由于版面有限，不能将所有的投稿一一刊出，望大家给予理解，同时也希望大家继续参加讨论。

本期预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在1500——1800之间。文章题目自拟。

1、SQUARE的游戏越做越退步。

2、现在买“SS”主机算不算合适。

3、在不久的将来，电视游戏与电脑游戏会合二为一。

4、在家里玩完全移植的街机游戏，同街机厅的感觉一样好。

5、国内的玩友多数属于“电玩迷”阶层，“非电玩迷”阶层并不多。

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

年终抢搭末班车

《'96 下半年合订本》	每本 29 元
《'GAME BOY 特辑》(数量有限)	每本 15 元
《'98 上半年合订本》(赠 4 开招贴一张)	每本 29 元
《都市流行 · COOL》(秋季版)	每本 20.80 元

(以上均含挂号费 1 元,邮资免取)

注:邮购以上图书,可从赠品《龙哥热线》、《秘技宝典》、《三栖人》、《秘技宝典 2》中任选一本。

试读乐园:(至 98 年底止)

《都市流行 · 酷》

赠彩色双面招贴 + 大墙读本(任选一本) 每本 25.99 元

注:不满意可将完好之原书及招贴寄回,退款或改订其他图书均可。

打折特区:(至 11 月 15 日止)

格斗天书 3D 版	~~原价 24 元~~ 现价 15 元
土星游戏特辑	~~原价 25 元~~ 现价 15 元

注:赠《大墙读本》之四《最新游戏人物原画设定》(仅限以上两种书)

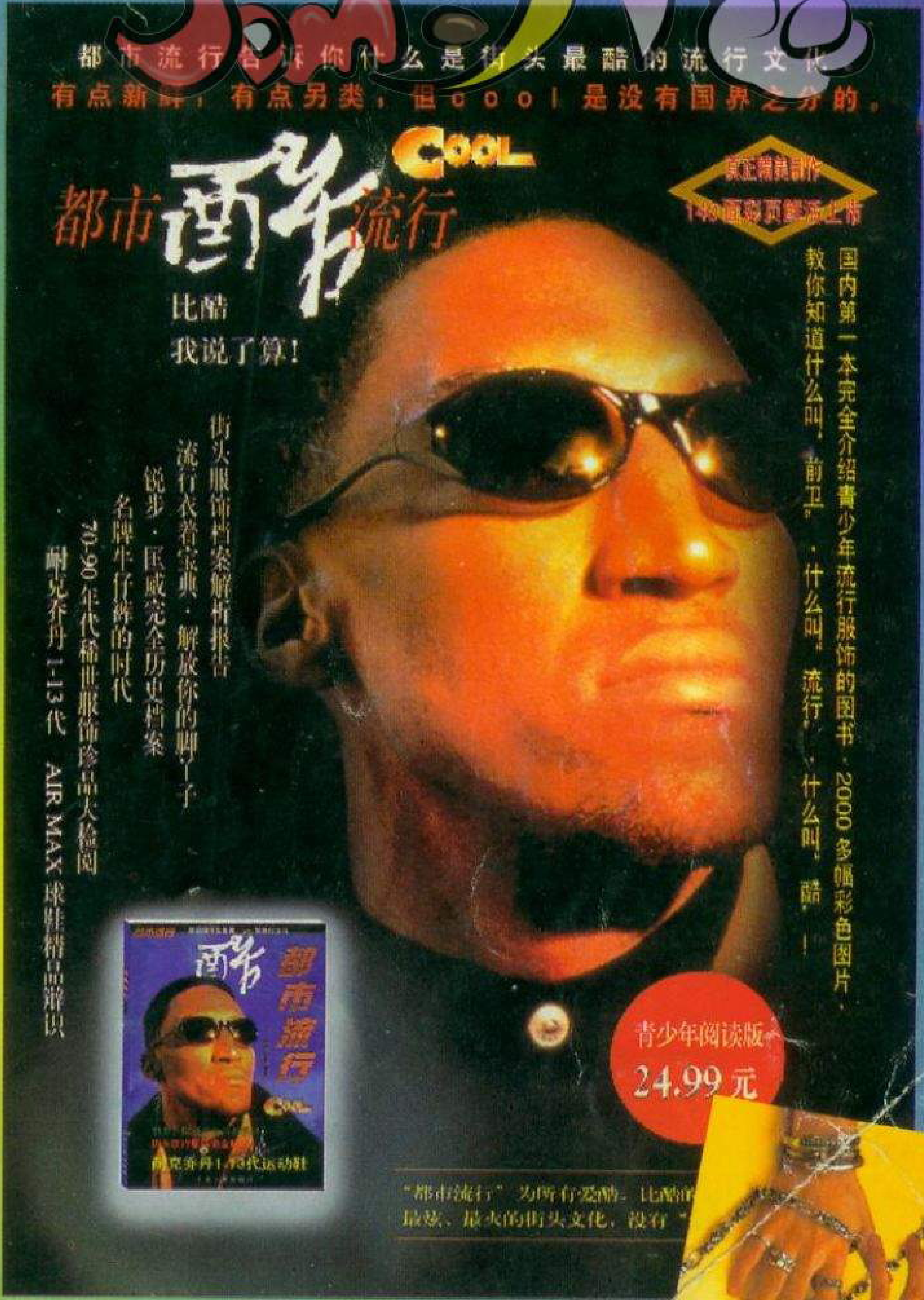
99 年全年期刊共 100.80 元(每期 8.40 元),无赠品。现已接受邮购(邮资免取)

读书新法——"试读"

满意就留，不满意就退

表有试戴、电视有试看、音
有试听、衣服有试穿、饭煲
有试用。书有"试读"的吗？
有——《都市流行·酷》

- 《都市流行·酷》是为爱酷、比酷的青少年度身订做的街头流行文化丛书。
- 2000幅彩色照片、真实人物，配以权威解说，鲜活登场。
- 内容、版式、装帧、印刷、纸张堪称一流。
- "真有那么好吗？"请亲口尝尝梨子的滋味。《都市流行·酷》对本刊读者实行创新"试读"。凡邮购《都市流行·酷》，满意的留下，不满意的寄回或改订杂志社出版的其他书刊。







女性的柔媚和男性的刚劲形成鲜明的对比，镶在镜框里是一件赏心悦目的工艺品。

试一赠二：试读《都市流行·酷》+大墙读本（任意一本）+精美招贴（200克超重铜版纸）

试读日期：即日起至1998年12月31日

● 试读办法：①至邮局汇25.99元（含1元挂号费）至北京6129信箱发行部，请在附言栏写明"试读"及所要任意一本"大墙读本"即可。②收到《都市流行·酷》一周内如不满意，只要原书及招贴完好，即可将其寄回（无须杂志社同意）。③即可要求退钱（24.99元），也可要求改换杂志社出版的其他任意书刊。④杂志社接到退书后3日内将书款退回或按您要求改寄其他书刊。⑤退书时，请写明不满意原因，以便我们改进工作，更好地满足您的要求。



ISSN 1006-5032

11>

9 771006 503000

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：6.40元